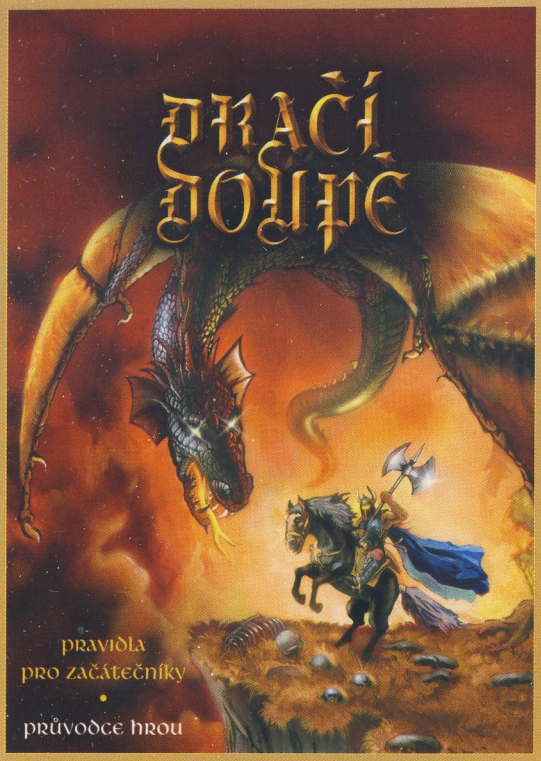
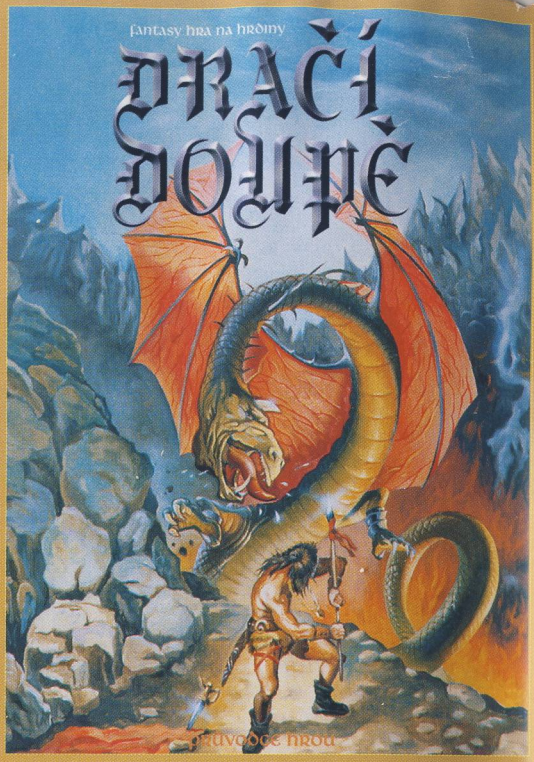
Dech Draka

6/99

cena 39,– Kč

časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny



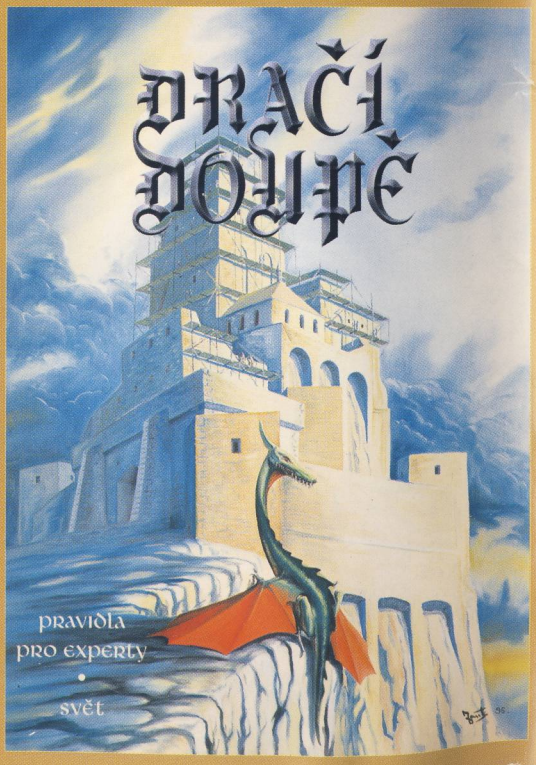


už jsou zase tady!

Kdo? Přece dlouho chybějící DrD Pravidla pro experty - Svět. Vy, kteří jste se po nich marně pídili, máte nyní opět možnost zkompletovat svou sadu pravidel a dozvědět se vše o politickém a hospodářském systému, stavbách a dobývání hradů i výcviku a bitvách armád.

Na skladě máme i reedice opraveného vydání Pravidel pro začátečníky a nové verze 1.5 Pravidel pro pokročilé.

žádejte u svého knihkupce!



Vážení přátelé!

A už jsem zase zpátky a za sebou mám jeden z milníků našeho krátkého života. Všimli jste si, jak vám podobné předěly později připadají tak snadné a bezkonfliktní (on si každý radši zapamatuje ty příjemné chvilky)? Život jde prostě dál a nás se neptá.

Nám všem se ovšem blíží zcela jiný milník – konec letopočtu s jedničkou na začátku, což bude jistě pro mnohé důvod k oslavám či zamyšlení. Hlavně ve všem tom shonu nezapomeňme na to, že vedle nás sedí někdo, na kom nám záleží a komu záleží na nás.

I nám v redakci na vás záleží a proto jsme vám při tom všem zmatku neopomněli na svátky připravit nejen nové číslo Dechu draka, ale kolem Vánoc se na pultech vašich knihkupců objeví i nový slibovaný modul pro Tarii Záhvozdí (to abyste přes svátky měli co dělat – tolik různých dobrodružství v jednom modulu tu ještě nebylo). I v tomto Dechu draka vás čeká klasická sestava povídek, článků, recenzí a nezbytná jeskyně pro Dračí doupě.

Nezbývá než popřát vám všem jménem celé redakce Dechu draka

Veselé Vánoce a Šťastný Nový Rok 2000!

přeje **Sansom**

Dech draka
6/99

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: Milan Vavroň

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s., Jan Vilímek

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 22. prosince 1999
Doporučená cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Pavel Renčín: Zajatci kamene 3
Jan Burian: Vlatan 7
Konstantin Šindelář: Poslední 22

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Po Kalevale 26

Z domova 31

Recenze 33

Battletech 42

Trumfy osudu 47

Malé velké bitvy 51

Moudrá sova 55

Dračí doupě
Irena Horcová: Rady začínajícím hráčům 57

Křišťálová koule 61

Přílohy:
Jeskyně
Uzel I

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě® a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

Zajatci kamene

Pavel Renčín

„A Bůh řekl: budete pracovat v Kovárnách a dmýchat vroucí srdce země, aby nikdy nevychladlo, za to nechť vám patří všechno její bohatství a nehynoucí vděčnost národů. Jestliže však selžete,…"

Genesis Minor Populi sv. I. Stvoření národů

Hloub, než žije jezevec v noře, hlouběji, než pronikne prakrtek, dokonce hlouběji, než dokáže své doupě vyhrabat skalní drak. Pod vrstvami jílu, vápence a čediče, na místě, kam ani kořeny nejhouževnatějších rostlin neprorůstají, jsouce zastaveny na cestě k hlubinám masami neprostupného kamene – stojí v kruhu pět nehybných postav, jako vytesaných z drahých rud, jež tak milují. Přízračná pulzující záře modravých lišejníků, které zdobí stěny síně, se mísí s rudým světlem, vycházejícím z lávové svítilny, a mihotavě tančí na hrubě řezaných, zachmuřených tvářích se zapadlýma tmavýma očima. Vousy spadající malým mužům na prsa se ani nezachvějí – v nehybném vzduchu vypadají jako dílo puntičkářského sochaře. Světlo se odráží od ostrých čepelí kopáčů, o něž se postavy opírají. Naprosté ticho přerušuje jen kapání vody v jedné z přilehlých chodeb. Černá obdélníková díra v zemi, kolem níž nehybní stojí, skrývá šestého trpaslíka, který je bledší než jeho druhové. Rudomodrá záře dodává jeho mrtvolnému obličeji ďábelský výraz. Leží bez hnutí, víčka křečovitě sevřená a hrdlo rozsápané…

* * *

„Arbane?!" hlas nese stopy paniky „Co to bylo? Co zabilo Gaala?!"

Mysl osloveného trpaslíka, zatoulaná v dálavách vzpomínek, se vrátí do mrazivé přítomnosti. Arban pohlédne na rozrušeného mladého Fergula. Bojí se odpovědět a tak raději mlčí. Stejně to všichni tuší.

Fergul zašeptá: „Byl to Bilskrivoj? Co?!"

„Pitomost!" utne ho nevrle třetí trpaslík, oblečený v šedé ušmudlané pláštěnce. „Služebník Boží je jen legenda, stejně jako Živá fontána nebo Nebesa."

„Jářku!" ozve se dosud mlčící bělobradý kmet. „Za chvíli se od Dungora dozvíme, že i Bůh je jen legenda. To určitě! Těmahle starejma vočima jsem ho před lety viděl tančit na lávovym poli..."

Šedý trpaslík mávne k bělobrademu smířlivě rukou a jeho oči se lesknou.

„Víte, kdo dnes odcházel na prospektorskou výpravu s Gaalem? Můj bráška Bronek." Hodí do hrobu hrst skalního prachu. „Hlas Kováren tě provázej." Poté se otočí a vydá se nejbližší strmou chodbou do starých, zapomenutých síní, aby našel svého bratra. Jeden po druhém trpaslíci zopakují rituál a pevně svírajíce kopáče se loudají za ním.

* * *

Na chladných kamenných stěnách se sráží vlhkost, vzduch je jí prosycen. Krkolomné chodby jsou propletené v nejrůznějších úhlech, tvoříce složitý labyrint, chvilku prudce stoupají a v mžiku zase padají do hlubin. I cvičená trpasličí mysl se musí soustředit, aby neztratila cestu. Krápníky na stěnách jsou ostré a nebezpečné, vodní prameny narušují a vymílají podloží. Tyto síně patří dávným věkům, jsou cizí, studené, mrtvé. A skrývají zapomenuté poklady.

* * *

„Iiieeeeaaaaaaa!!!" ozve se ječení, které trhá uši. Rezonuje chodbami, vibruje, zkreslené se odráží od stěn a odumírá. Trpasličí hlas?

Fergul se zastaví. Vykřikne. Jeho krumpáč při dopadu na zem zazvoní. Dungorovi se myslí mihne představa ducha jeskyň – tichého, tmavého, smrtonosného nic, které zabíjí bez slitování. Kam až jeho paměť sahá, ožívali pouze v legendách – Boží Poslové. Dosud nechtěl uvěřit, nemohl – Bilskrivojovi nikdo neuteče živý.

Pevněji sevře násadu ostrého kopáče a zapře se zády o Arbana. „Neleknem se nikoho a ničeho. Jsme volní!" zadrmolí bojovou mantru. Nával adrenalinu přinese nezvladatelné cvakání zubů.

Ze tmy osvětlované modrým oparem lišejníků se skutálí lavina kamínků uvolněná řítící se postavou. Nevysokou, tmavou, rychlou, trpasličí – Bronkem! Volá: „Utíkejte! Biiilskriiivoooj!"

Postava prolétne kolem nich a trpaslíci zpanikaří. Někdo vykřikne: „Spaste duše!" Rozprchnou se na všechny strany. Každý sám za sebe. Úprk temnotou, která je plná zvuků, černých stínů, děr a překážek. Staré síně. Trpaslík Dungor uběhne sotva pár desítek kroků, ohlédne se po pronásledovateli a tvrdě hlavou narazí do krápníku visícího z nízkého stropu, až lebka zapraští. Bezvládně jako hadrový panák se složí k zemi.

* * *

Je tma. Mezi zuby mu skřípou kamínky, v ústech cítí krev. Zkusí vstát a hlava se mu zamotá. Barevné kruhy před očima a hučení v uších jej ohne do předklonu a přinutí zvracet. Nad čelem nahmatá šrám, obalený silným strupem, obličej pokrývá krusta sražené krve. Jak dlouho o sobě nevěděl, minutu? Hodinu? Trpaslík sprostě zakleje. Hlava tupě bolí a bzučí mu v ní roj včel, ale jinak je, zdá se, celý. Narovná se, zaúpí. Vzpomene si, kde je, a na okamžik mu srdce sevře mrazivá hrůza. Studený pot vyrazí na zádech. Trpaslík zadrží chraptivý dech – jediný zvuk drásající ticho a napjatě poslouchá. Kolem se plíží nejstrašnější stvůra světa a on jen matně tuší v jakých místech jeskyní se právě nachází.

Pitomost. Kdyby zkřížili cestu skutečnému Božímu Poslu, byl by již dávno po smrti, nicméně šero a samota mu nedovolí zcela uvěřit. Vzpomene si na hlavu Gaala, skoro oddělenou od těla, na hluboké stopy po strašných tesácích. Co může mít takové zuby? Drak?

Nejistě se vydá nazdařbůh jeskyní a doufá, že narazí na místo, kde už byl, nebo na přátele. Bez lávové svítilny se musí pohybovat pomalu a opatrně, protože světélkující houby jen naznačují tvary, obrysy. Vzduch se mírně ochlazuje. Dungor nebloumá chodbami příliš dlouho, když nohou zavadí o jakýsi kovový předmět. Zkoumá ho prsty, prohlíží, nemůže uvěřit. V třesoucích se rukou drží obrovské kleště z nejkvalitnější oceli. Obě čelisti kleští jsou pokryté trny ve tvaru zubů, takže dohromady svírají strašlivou ocelovou tlamu. Nemusí ochutnávat, aby poznal, že tmavá lepkavá látka pokrývající předmět, je krev. Vzpomene si na Gaala, Hlas Kováren ho provázej. Nechápavě zavrtí hlavou a strne zasažen poznáním.

„Bronku!" vzlykne „Co tě přimělo udělat něco takového? Bože, proč?!" Zmatený a zrazený se šourá královstvím zašlých dob. Hořekuje:„Copak máme málo? Narazili jste snad na platinium? Nebo oktargon? Jaké bohatství jsi chtěl skrýt." Jde co noha nohu mine. Bloudí v myšlenkách i v labyrintu chodeb. Sémě zvědavosti však začíná právě klíčit.

* * *

Po chvilce ucítí na tváři závan chladnějšího vzduchu, pozorně se rozhlédne a objeví jeho zdroj – přírodní průrvu křižující chodbu. Už se chce otočit a jít dál, když si všimne, že v ústí tunelu se mezi stalagnáty něco leskne. Dungor se sehne

a zvedne ve zlatě vsazený rubínový knoflík. Vydá se obtížnou stoupající cestou, posetou krápníky a nepravidelnými výčnělky. Tělo vykonává mechanicky všechny pohyby, myšlenky zatím dostávají opět určitý řád, zapadají do sebe. Uvědomí si, že Bronek musel mít zubaté kleště ukovány ještě před průzkumnou výpravou, a vlasy na zátylku se mu zježí. Pro jaké tajemství musel Gaal zemřít? Runový meč královny Aibel? Démanty Vichrů? Legendy ožívají.

Vydrápe se na poslední nejvyšší římsu, udýchaný se posadí. Obejme rukama kolena. Pomalu se kýve dopředu a dozadu a usilovně se snaží nezešílet, udržet pohromadě rozpadající se svět, který mu uniká jako písek mezi prsty. Po špinavé tváři stékají horké slzy, mísí se s prachem, rozpouštějí zasychající krev a mizí ve strništi vousů. Tmavé oči jsou rozšířené prožitkem, vytržením. Dungor už ví, proč Gaal zemřel, už chápe, co Bronek chránil. Legendy ožívají a Bílé světlo oslňuje. Schoulený trpaslík objímá kolena a hledí na barevný svět.

Rudooranžový sluneční kotouč se kloní k obzoru, ozařuje modravé horské štíty. Pláň pokrývá sníh třpytivější než všechny démanty a kontrastuje s tmavě zelenými šumícími porosty jehličnanů. Dungor prudce vdechne svěží chladný vzduch. A Nebesa… Pláče – jako kluk nikdy nevěřil, že existují. Nebesa s oblaky – bělostnými koráby bohů, ve kterých brázdí moře oblohy. Pláče pro trpaslíky, kteří to nikdy nepoznají, kteří se nikdy nesmí dozvědět, čím platí za své podzemní bohatství. Představí si stálé, rudé světlo a nehybné horko Kováren, cítí, že se nedokáže vrátit a přesto musí… musí spolu s ostatními dmýchat žhavé srdce země, aby nikdy nevychladlo, zahřívat je, jako když matka dýchá na své zimomřivé děcko. S posvátnou úctou počká, než nekonečně nádherné slunce zapadne, snaže se vtisknout každičký detail do paměti. Tato vzpomínka pro něj bude po zbytek života cennější než všechno bohatství země. Nyní ví, za co se nevědomky obětují. Chvíli váhá, odhodlává se a nakonec pomalu odchází, aby provždy strhnul strop průrvy a nikdy se sem nevrátil. Dokud má ještě sílu. Nesmí skončit lapen v osidlech krásy – jako Bronek, nebude už dalších smrtí. Nebesa se opět stanou snem.

Není jiné cesty, protože oni byli vyvoleni – kdysi jim to přikázal Bůh. I když to byl možná špatný Bůh.

Vlatan

Jan Burian

Je prokletí doufat
a prokletí chtít,
když vůli svou nemáš,
bys štěstí moh vzít.

Pralesním stínem se prodírala šelma. Šelest spadaného listí se pojednou vytratil. Srpek měsíce osvítil malou mýtinu ztracenou v kruhu nočních stromů.

Netvorný obrys dopředu natažené mordy strnul.

Lugan větřil.

Stopa ho vedla už od rána.

Bolest mu svírala útroby žhavou obručí. Sevření bylo tím těsnější, čím blíž byla kořist. Utrpení ho dohánělo k nepříčetnému vzteku. Nutilo ho zabíjet.

Věděl, čím ukojit tu cizí touhu.

Krví, kterou si sám nevybral.

Její chuť bude jako extáze, tisíckrát zesílený pocit hašené žízně, přerod z temného lůna nekonečné bolesti do světla bolestí konečných.

Sklonil hlavu k vlhké prsti a rozběhl se. Větve se ozestoupily pod náporem mohutného těla a hrubou srst potřísnily krůpěje noční rosy.

Pod ním rychle ubíhala zem, rozervaná stopami spárů.

Kouř ucítil dávno předtím, než se kolem něj roztančily stíny vrhané ohněm.

Zarazil se. Bolest v útrobách se už téměř nedala snést. Nikdy předtím nezaváhal, ale teď stál nepohnutě a upíral zrak na postavu shrbenou u ohniště.

Věděl, kdo to je. Věděl, že krev, kterou bude tentokrát hasit svoji žízeň, bude i jeho vlastní.

Muž zíral na řeřavé uhlíky a nevšímal si okolního lesa. Nocí se míhala světélka svatojánků a čarovala nestálé ornamenty na sametu lesní tmy.

Dvě okrová světla blízko sebe však žhnula nehybně.

Muž ztěžka prohrábl oheň koncem větve, cítil jak je slabý. Hledal už dlouho a ztrácel sílu, naději ztratil už dávno.

Pár jisker zavířilo vzduchem.

Podíval se na balík hrubých látek, uvnitř bylo zachumlané sotva dvouleté dítě. Opatrně se dotkl jeho zašpiněné tvářičky. Lidské mládě klidně spalo.

Odtáhl ruku a nahmatal ostrou ocel za opaskem.

Po tváři mu stékala slza. Poslední.

* * *

Malý hřbitov, zarostlý ostřicí, z níž vykukovaly deštěm omleté pískovcové náhrobky, se koupal v prudkých paprscích letního slunce. Ve stínové mozaice, pod vzrostlou vrbou, seděl starý muž a malý, asi šesti či sedmiletý, chlapec.

„Malore! Prosím, prosím! Pověz mi ještě něco o tátovi."

Muž se podíval na dítě u svých nohou. Chomáče šedých vousů se roztáhly do úsměvu.

„A co bys chtěl ještě slyšet? Už jsem ti říkal, že tvůj otec byl dobrý a poctivý chlap a kácel stromy jako většina mužů tady. A se sekyrou to uměl. O slunovratu vždycky zasáhnul trofej ostřím. Hned prvním hodem."

Chlapec nespokojeně potřásl slepencem vlasů. „To už jsi říkal! Já se taky vždycky trefím, Teda skoro vždycky a s malou sekyrkou. Ale jsem lepší než všichni ostatní kluci. Až vyrostu, budu o slunovratu taky házet na kančí hlavu a taky vyhraju!"

„To víš, že jo!" Malore pohladil chlapce po vlasech.

„A moje máma?"

Stařec ukázal na nepravidelný balvan u kterého seděli.

„Leží tu s tvým otcem. Zemřela nedlouho potom, co ses narodil. Její smrt ho zlomila, tvůj otec dlouho truchlil a přenesl všechnu svou lásku na tebe. Nedokázal se od tebe odloučit. Bral tě s sebou, když šel pracovat do lesa, bylo ti jen něco málo přes rok."

Starý Malore se zachmuřil. Nerad vzpomínal na smutné konce.

„Tvůj otec byl tenkrát bezmála šílený, mluvil o věcech, kterým nikdo nerozuměl a ani rozumět nechtěl. Byl nepříčetný, když se tě někdo cizí chtěl třebas jen dotknout. Téměř nemluvil a vytrácel se s tebou na celé měsíce do divočiny. Jednou už se nevrátil.

Dřevaři našli jeho tělo roztrhané na malé kousky. Byla to prý děsivá podívaná, celé okolí bylo potřísněno zaschlou krví. Musela to udělat nějaká velká šelma.

Pod vrstvou té špíny jsi ležel ty, zavinutý do starého šálu. Látka byla skrnaskrz probodnuta dýkou tvého otce. Čepel jen o vlas minula tělo a byla zabořena hluboko do hlíny.

Byl jsi polomrtvý žízní a hladem, ale nezraněný. Nikdo nechápal, co se vlastně stalo.

Dali tě do klášterního útulku, nebyli ti ani dva roky."

Malore dokončil své vyprávění a povzdychl si: „Jsi mu velmi podobný."

Chlapec zvedl hlavu a zadíval se na hrubě tesaný nápis zdobící povrch náhrobku.

„Vlatan," zašeptal sám pro sebe. „Moje jméno!"

* * *

Vlatan zasekl širočinu doprostřed pařezu a protáhnul se.

Z mošny vyndal slaný tvaroh, vařené brambory a cibuli. Usedl na poražený kmen a začal usilovně žvýkat.

Už si ani nepamatoval, kdy naposledy hladověl. Co odešel z Parlemu, vedlo se mu dobře.

Když odrostl útulku, pracoval několik let v lese. Ale jak se mýtiny rozšiřovaly a les ustupoval, práce bylo stále méně a byla čím dál těžší.

Zamiloval se, ale láska brzy skončila. Ještě teď ho bolelo, když si vzpomněl, jak se milovala s jiným.

Táhlo ho to pryč. Poznat nový kraj a nové lidi.

Nechal za zády místo, kde vyrostl, a pustil se na jih podél řeky.

Kácení stromů byla jediná práce, kterou uměl. A uměl ji dobře.

V přístavech na jihu potřebovali dřevo. Kmeny se plavily po proudu až do loděnic.

Usadil se v Roke, malé, nově zbudované dřevařské vesnici v ohybu řeky. Našetřil něco peněz a koupil si kus půdy. Žil v malém srubu, který si sám postavil.

Byl spokojený. Začal pomýšlet na ženění, ale žádnou dívku zatím vyhlédnutou neměl.

Stačilo mu, co měl. Touha po nových krajích a pohledech už ho přešla. Zestárl, táhlo mu na třiadvacátý rok. Většina jeho vrstevníků už měla děti.

Vlatan dojedl a vydal se k hradbě lesa, ze kterého se ozývalo pravidelné bušení sekyr a skřípot pily. Došel k prvním stromům a otočil se k houští, aby si ulevil.

Varovný výkřik, zanikající ve skřípotu káceného stromu, zaslechl příliš pozdě. Obrátil se a chtěl uskočit, jedna z větví ho však zasáhla a strhla na zem.

Tvář mu zalila krev. Bolest cítil jenom chvíli, potom už nic.

* * *

Probral se na lůžku v cizím srubu. Jednu nohu měl v dlahách a hrudník stažený obinadlem. Polámaná žebra ho bolela při každém nádechu.

U krbu stála žena v prostých lněných šatech a míchala cosi ve zčernalém kotlíku. Vlatan ji znal. Jmenovala se Kiza, bydlela v lese nedaleko za vesnicí. Dovedla léčit rány i nemoci a vesničané si jí vážili a zároveň se i trochu báli. Dokázala

naslouchat lesu a čerpat z něj sílu, podobně jako druidové. Přes svoje mládí byla již uznávanou vědmou a pro radu i pomoc k ní přicházeli lidé zdaleka.

Vlatan věděl, že to není žádná nezištná dobrodějka a za své služby si nechává vždy dobře zaplatit.

Kiza si všimla, že se probral.

„Měl jsi štěstí." usmála se, „Žádné vnitřní zranění, pár zlomenin, ale to se spraví, jsi mladý a silný. Zatím zůstaneš u mě. Nedokázal by ses o sebe sám postarat."

Vlatan potlačil nutkání otočit hlavu na druhou stranu.

Na vědmin úsměv nebyl hezký pohled.

Kiza byla mrzák. Místo levé ruky měla jen rozervaný pahýl, a jednu nohu nemohla ohýbat a vláčela ji za sebou.

Nejhorší byl její obličej. Na některých místech chybělo maso úplně a zbytek byl rozdrásán hlubokými rýhami.

Oči však měla jasné a pohled pronikavý. Byla mladá, ne o mnoho starší než Vlatan. Mezi lidmi se vyprávělo, že ji jako malou dívku potrhalo nějaké zvíře. Její matka, také vědma, ji pomocí magie zachránila život, ale vydala přitom ze sebe tolik síly, že sama kvůli svých kouzlům zemřela.

Osud se k ní zachoval nemilosrdně. Z její sestry Driany vyrostla překrásná mladá žena. Kiza se skrývala v lesní samotě. Časem si zvykla, ale nikdy se se svým údělem nesmířila docela.

Vlatan se nuceně usmál. „ Děkuji ti za péči, kterou jsi mi věnovala. Nemám ale žádné peníze, kterými bych splatil svůj dluh."

Kiza se na něj zamyšleně podívala. „Ptala jsem se na tebe ve vesnici. Jsi poctivý chlap, vždycky jsi vyrovnal, své dluhy v hostinci i u handlíře. Zaplatíš mi, až se uzdravíš, teď o tom nebudeme mluvit."

* * *

Kiza si prohlížela muže spícího na lůžku.

V uplynulých dnech se o nemocného pečlivě starala. Krmila ho, pomáhla mu vykonat potřebu a myla ho. Obvazy napuštěné léčivými mastmi podpořené lesním Kouzlem měly moc doslova zázračnou.

Líbil se jí ten mládenec. Dřinou v lese vypěstěné tělo. Široká tvář s hustým obočím, rámovaná zlvněnou kšticí tmavých vlasů.

„Vypadá jako hrdina těch zaláskovaných příběhů pro roztoužené slečny, které mi Driana vozí z Přístavů." usmála se v duchu. Někdy se dokázala hezky usmát – v duchu.

Ukázalo se dokonce, že není hloupý a že do něj v dětství v klášterním útulku natloukli i jakés takés vzdělání. Byl trochu plachý a uzavřený, ale zdvořilý a dokázal dobře skrývat svou nechuť k jejímu zevnějšku.

Když byla mladší, dokázala se za nedostatek taktu strašlivě mstít, a dnes už si nikdo z Roke nedovolil utrousit před ní jakýkoliv posměšek, či projevit odpor.

„Včera poprvé vstal z lůžka a udělal pár kroků po světnici. Už brzy bude zdravý." Kiza přimhouřila oči.

Rozhodla se, jakým způsobem splatí Vlatan svůj dluh.

* * *

„Ne, to nemůžu! To přece ..." Vlatan nevěřícně vrtěl hlavou.

„Ale to víš, že můžeš! Nechci po tobě nic co bys nedokázal." Kizin hlas byl hluboký a chraplavý. „Chci jenom, aby ses se mnou vyspal."

Mladík přemáhal nevolnost.

„Ne, to nikdy, já ..."

„Zatracenej chlape!" skočila mu vědma do řeči, „Správně jsi měl na ty svoje zranění zhebnout. Léčila jsem tě tři neděle, byla jsem u tebe ve dne v noci. Je to docela obyčejný obchod. Ty nemáš peníze, dobře, zaplatíš mi tím, co máš. Nikdy jsem ti neřekla, čím budu chtít zaplatit, takže teď chci tvoje tělo. A buď si jistej, že dostanu, co mi patří. A to hned."

„Nikdy, ty ... ty .." Vlatan se začal hrabat z postele.

Kiza ho strčila zdravou rukou zpátky. Nechápala proč se tak vzpouzí, s ostatními mladíky z vesnice nebyla taková potíž. Ale Vlatan prožil dětství v klášterním útulku. A jeho zkušenosti se ženami byly omezeny na jednu nešťastnou lásku.

„No tak." domlouvala mu. „Já přeci vím, že nejsem zrovna dvakrát přitažlivá. Proto jsem taky připravila tenhle odvar."

Kiza zvedla ze stolu naplněný pohár.

„Po tomhle otrtkáš i vykotlaný pařez! Pij!"

Vlatan se pokusil Kizu i pohár odstrčit a znovu vylézt z lůžka, ale zmrzačená žena se rozlítila a s neuvěřitelnou silou ho strhla zpátky do kožešin.

Vymrštila se na něj, ostrými koleny drtila hruď, rukou sevřela vlasy a zvrátila mu hlavu. Svým chromým pařátem uchopila pohár s odvarem a snažila se mu ho nalít do úst.

„Chlastej, ty mršino! Chci to! Hned!"

Vlatanovi vniklo do úst trochu hořkosti. Horký, sípavý dech a chtíčem zakalený zrak ženy nad ním ho naplnil bezbřehým hnusem.

Ve škvírách potrhaného obličeje se zaleskly sliny a zuby.

Hnus přetekl.

„Ty zrůdo! Odporná hnusná děvko!"

Vyrval vědmě pohár a udeřil ji tvrdou kameninou do hlavy. A znovu a znovu, dokud stisk v jeho vlasech nepovolil.

Kiza se zhroutila na podlahu, pokusila se zvednout, ale hned zase poklesla. Hlava zaduněla o prkna, která se hned začala barvit krví.

Vlatana bolela všechna sotva zhojená zranění, ale hnus, strach a rozčilení ho vynesly před srub v jednom mžiku. Na chvíli se zarazil a pohlédl zpět na nehybně ležící tělo.

Pak se rozběhl do lesa.

* * *

Udýchaný a zpocený vřítil se Vlatan do svého srubu.

Věděl, že musí co nejdříve zmizet. Pokud je vědma mrtvá, padne podezření okamžitě na něj.

A pokud žije, jistě se bude chtít pomstít.

Spěšně sbalil skromný majetek do koženého vaku, popadl širočinu a vyrazil.

Ani se neohlédl.

Putoval podle proudu řeky. V těch místech stínily její hladinu koruny starého olšového a vrbového lesa. Půda byla vlhká a do večera neurazil tolik, kolik si předsevzal.

Už se stmívalo a najednou se ho zmocnil podivný pocit. Jakoby ho les sledoval. Šero proměnilo propletence větví a listí do podoby tváří s hluboko zapadlými očními důlky.

Neklid však netrval dlouho. Les již věděl jaký vetřelec ruší noční klid.

Vlatan zašel dále od řeky, aby se vyhnul mračnům komárů. Zastavil se na malé světlině, shodil vak s ramene a opřel o něj sekyru. Usedl na zem a opřel se o balvan, stále ještě prohřátý sluncem.

Spal v lese často, ale dnes to bylo jiné. Hlavou mu vířila zmatená torza myšlenek. Pocit přítomnosti něčeho zlého dorážel na jeho mysl. Propadal se do podivných polosnových stavů ze kterých se nedokázal svou vůlí probrat.

Omámen temnotou a tichem nakonec usnul.

* * *

„Zabiju ho!" Kiza vzteky chroptěla, „ Nechám ho uvláčet koněm, předtím mu budu pomalu drtit varlata! Ne! Do řitě mu naleju rozžavený olej a vytrhám mu ..."

„Uklidni se, sestřičko." tišila její obrazotvornost, mladá nápadně krásná žena potřásající hřívou černých vlasů. Seděla s obvazem v ruce u Kizina lůžka.

„Jak můžu být klidná, Driano?" Kiza si ohmatávala krví mokvající obvaz. „Ten hajzl mi rozbil hlavu a hlavně mě smrtelně urazil! Odmítl se se mnou vyspat, když jsem řekla, že taková je cena za moje několikatýdenní svědomité léčení. Tfuj! Zkurvysyn!"

„Jistě, odmítnout ti, to si přece nikdo nemůže dovolit." odpověděla černovláska s jemnou ironií v hlase. Zamhouřila oči, hluboce modré, přecházející do fialova. Kolem nádherně vykrojených rtů jí zahrál úsměšek, tak krutý až Kize zatrnulo.

Pro Kizu samotnou dobro a štěstí lidí nikdy příliš mnoho neznamenalo, ale o své sestře věděla, že pro ni je dobro ostatních téměř prázdný pojem.

Sestry neznaly svého otce. Jejich matka, dávno mrtvá, jim už nemohla prozradit to tajemství. Někteří však tvrdili, že to nebyl člověk.

Driana milovala jen sebe a snad svoji sestru. Odmalička cítila rozkoš v utrpení, bolesti a pláči. Nikdy necítila nenávist, každou krutost prováděla s chladným rozmyslem. Vnímala bolest tryskající z lidských duší celým svým tělem. Jednou se svěřila Kize, že srovnávat sílu té rozkoše s milováním, je stejný nesmysl jako srovnávat jarní příval se slzou stékající po tváři.

Brala z těch pocitů svou Sílu; co by člověka zlomilo jen, zvětšilo její moc. Mohlo se s ní měřit jen málo čarodějů v zemi.

„Myslím, že vím, jaká pomsta by se ti mohla zamlouvat, sestřičko," kráska podala Kize zašlý pergamen. „Čti." pobídla ji. „Víš, potřebuji sluhu, který by za mne dělal tu nejšpinavější práci. Tento svitek popisuje transformaci, která je sice zdlouhavá, ale výsledek rozhodně stojí za to."

„Chápu." vědma přikývla, „chceš ho transformovat a ..."

„Nic nechápeš!" odsekla Driana „Nejde o přeměnu člověka. Čti dál!"

Kiza se zahloubala do pergamenu. Po chvíli zvedla hlavu. „Tak proto potřebuješ chlapa."

„Mimo jiné." přikývla černovlasá čarodějka. „Opačně by to šlo také, ale jako ženě ... je mi to trochu proti srsti. "

Kiza zavřela oči. Msta ji naplňoval hřejivým pocitem zadostiučinění, rána na hlavě už téměř přestala bolet. „Tak, Vlatane, nechtěl jsi mne v posteli. Uvidíme jak se ti bude líbit tohle."

„Najdu ho!" řekla nahlas, „Najdu ho co nejdřív. Dám také vědět starostovi a chlapům z vesnice. A ty si zatím odpočiň, sestřičko."

* * *

Driana se probudila na propoceném lůžku. Zdál se jí starý sen, stará vzpomínka. Jediný sen, ve kterém se jí z tekoucí krve dělalo nevolno.

V tom snu byla tma. Ležela spolu se svou sestrou na široké, kožešinami vystlané posteli. Obě byly krásné. Dívky těsně na prahu dospívání. Mazlily se a objímaly. Z vedlejší místnosti k nim doléhalo pravidelné oddychování jejich matky.

Pojednou Kiza přerušila jejich hru. „Z toho tvého lechtání, sestřičko, se mi začalo chtít čůrat."

Spustila bosé nohy z pelesti a třela si chvíli rozkošnicky chodidla o hrubou kožešinu na podlaze. Pak se potmě odšourala ke dveřím. Zavrzaly kožené panty.

Chvíle ticha. A pak ten výkřik. Tak vysoký a hrozný. A řev a sípání a zvuk trhaného masa a praskajích kostí.

Driana přitiskla tvář na malé okénko. Viděla matku, jak vybíhá ven, kouzelnou hůl v pravé ruce. Obrovský stín se vztyčil proti ní. Zablesklo se a stín začal hořet. Zevnitř i zvenčí. Skočil, ale minul. Planoucí tělo se mihlo okolo okna , dopadlo na vlhké jehličí a trhalo sebou, jak žár napínal svaly.

V sinavém světle hořící mrtvoly uviděla přede dveřmi neforemnou věc pokrytou tmavou, rudě se lesknoucí tekutinou.

Matka zvedla roztrhané Kizino tělo a odnesla ho dovnitř. Byla celá od krve. Uzlíček obnaženého masa a rozdrcených kostí sebou ještě cukal. Stará čarodějka vložila dlaně na svoji umírající dceru. Na spáncích jí naběhly žíly, pleť zešedla. Mezi černými vlasy se začaly objevovat stříbrné nitky. Krvácení přestalo, rány se zatáhly. Kosti se skřípavě narovnaly. Srdce však stále nebilo. Driana viděla jak její matce praskají vypětím žilky v bělmech, vlasy už úplně šedivé odpadávaly v chumáčích na zem, Kůže se zkrabatila a rty se propadly.

Matka se zhroutila. Driana ucítila smrt. Vždycky ji cítila.

Kizino srdce však začalo bít.

„No tak, Driano! To byl jen zlý sen." čarodějka ucítila na zpoceném čele sestřinu chladnou dlaň.

„Do hajzlu!" Driana se posadila.

„Našla jsem ho." chlubila se Kiza. „Les ho slyší. Několik mil na jih, nedaleko od řeky. Už jsem vzkázala starostovi. Budou tam někdy k ránu. Musíme si pospíšit." Zaraziła se, zvenčí se ozvalo tlumené zavrčení. „Ona? Je tady?"

Driana kývla „Mám pro ni kouzlo. Po tom by svedla i kleštěnce. Nebude vadit, že nemluví. Ani to ostatní."

„Přeneseme ji tam hned teď."

* * *

Vlatana probudilo jemné zašustění. Otevřel oči.

Před ním stála dívka. Zvedal svůj zrak pomalu. Nahé kotníky, lýtka, stehna, boky. Klín, ňadra, tvář. To všechno bylo dokonalé. Musel to být sen, nevěřil, že je možné, aby existovala taková krása ve skutečnosti.

Klekla si do trávy vedle něj, svůdná smyslnost čišela z každého pohybu. Dotkla se ho, bylo to jako oheň stoupající cévami vzhůru, rozpalující do běla jeho potlačenou žádost. Nevěřil tomu, co vidí, avšak poddal se tomu. Neměl už vůli odporovat kouzlu, jehož síla daleko přesáhla schopnosti jeho citů.

Objal svou vílu a její laskání ho vydráždilo tak jako nic předtím. Cítil její horký dech na tváři a chtíčem vlhké pohlaví ve své dlani. Zaťala mu zuby do ramene a zachrčela rozkoší. Lízala krev stékající po jeho paži, nehty zaťaté do zad a do boků. Třel se rozkrokem o její stehna, údy propletené s jejími. Prodral se do ní. Byla

pevná i měkká a mučivě sladká. Všechno bylo rychlé, byl příliš vzrušený. Z úst potřísněných společnými slinami vydral chraplavý vzlyk rozkoše. Vyvrcholila zároveň s ním. V jeho mysli se cosi roztříštilo, střepinky bolestné slasti se mu zarylý zevnitř do těla.

Pak ztratil vědomí.

Vzbudil ho známý smích. Otevřel oči. Všude byla rosa, tráva kolem se třpytila.

Stříbrné krůpěje, byly i na kožichu šedé vlčice ležící vedle něj. Na chvíli zkřižil svůj zrak s okrovýma očima zvířete. Ničemu nerozuměl. Vlčice se zvedla a pomalu ho obešla. Otočil se, asi tucet kroků od něj stála Kiza.

„Dobré ráno, pane Nicmunenídobrý. Jak se ti líbila dnešní noc?" vědma se opět zasmála. Nikdy se nesmála hezky.

Vlčice došla až k ní.

„Nechtěl jsi mne? Dobrá, jak ti chutnala ona?" Kiza ukázala na šelmu u svých nohou.

„Má tvoje dítě. Nevěříš mi? V noci ti kouzla zastřela rozum a smysly. Kouzla jsou silnější než ty!"

Vlatan mlčel. Udělalo se mu tak zle, že kdyby otevřel ústa, pozvracel by se.

„To byl trest za tvé odmítnutí." Kizin jizvami rozbrázděný obličej se zachvěl náhlým vztekem. „Starosta z Roke a jeho muži už jsou na doslech. Od nich přijmeš trest za to, že jsi mne napadl."

Žena pohladila vlčici, otočila se k lesu a šla pryč. Její tělo začalo blednout, po stranách bylo průhledné, ztrácela se.

Vlatan nevěřil pocitům, které rvaly na kusy jeho mysl. Musel to být sen. Zlý sen, ze kterého je nutné se co nejdříve probudit. Zničit ten zdroj šílenství.

Nahmatal důvěrně známé topůrko širočiny a vyskočil na nohy. Pomalu, s rozmyslem se napřáhl a vší silou hodil.

Sekyra se ve vzduchu několikrát otočila. Kiza, skrz niž prosvítal temně zelený les, zaslechla svist vzduchu a otočila se. Ostří ji ťalo doprostřed obličeje.

Vlatan zavřel oči. Nechtěl vidět, co vytékalo zpoza rozpolcených čelistí. Chtěl se probudit.

Když oči otevřel, vlčice se skláněla nad mrtvým tělem a lízala čerstvou krev.

Rozběhl se pryč.

Z lesa před ním vystoupil muž se zvednutou kuší. Znal ho, byl to starosta z Roke.

Střela ho minula. Prodral se křovím, tím směrem byla řeka.

Vtom se zpoza stromu mihla paže ozbrojená kyjem.

Ucítil náraz na temeni.

Padal do měkké, zelené náruče mechu. Na chvíli byl všude jen mech a jeho vůně. A potom tma.

V trávě potřísněné krvavou rosou stála krásná černovláska. Hladila vlčici se zakrvácenou mordou.

„Zdá se, že otec tvého dítěte je velmi schopný." řekla tiše. „Porodíš mi dobrého sluhu."

Pohled jí sklouzl na sestřinu mrtvolu.

V očích neměla bolest ani nenávist, snad jen předtuchu nevytrpěné rozkoše.

„Byla jsi neopatrná, sestřičko. A měla jsi smůlu. Vždycky jsi měla smůlu. Už od té noci ...

Neštěstí, nepřízeň osudu, jen nemnozí splétají jeho nitky. Pro své potěšení.

Dokončím tvou mstu sestřičko."

* * *

Vlatan zašátral dlaní okolo sebe. Chlad a vlhko.

Pokusil se posadit.

Rozbolelo ho celé tělo, všechny svaly i kosti.

A hlava! Samozřejmě.

Nejhorší však byla čerstvě zhojená zranění. Když ho nesli v bezvědomí, nezacházeli s ním zrovna šetrně.

Ležel na slámě, uprostřed malé místnostii. Jednu stěnu tvořily silné mříže. Za nimi hořela pochodeň a její narudlé světlo vykusovalo ze tmy nepravidelné pruhy kamenných stěn.

Znal tu místnost. Byla to část sklepení pod starostovým domem, sloužila jako vězení.

Všimnul si, že v rohu stojí vědro. Měl žízeň. Doplazil se k němu a nasál vzduch. Byla to voda.

Když se napil udělalo se mu lépe.

Pokusil se vstát. Šlo to, ale raději si zase sednul.

Čekal. Nic jiného mu nezbývalo.

Nebál se. Sám se tomu divil. Připadal si stále jako ve snu. To, co prožil, bylo pro něj příliš neuvěřitelné. Dotknul se světa, který mu byl příliš cizí. Chtěl, aby už všechno skončilo.

Nevěděl, jak dlouho čeká.

Pak se ozvaly kroky. Lehké a tiché.

K jeho překvapení se před mřížemi místo otylého starosty objevila krásná žena. Poznal ji. Viděl ji jen jednou asi před rokem, když se svou sestrou objevila ve vesnici. Taková krása se nedá přehlédnout.

„Driana." zašeptal. Konečně dostal strach.

Černovláska si toho všimla. Plamen pochodně jí dodával až přízračné vzezření. Nejen její vlasy, ale i rty a oči byly rudočerné. Cítil z ní moc.

„Raduj se, Vlatane. Nezemřeš dnes. Nezemřeš už nikdy."

Usmála se. Na rozdíl od své sestry se dokázala usmát překrásně. Nádhera jejích rtů však studila hluboko za srdcem.

„Podle zdejšího zákona tě chce starosta vplést do kola. Nemyslím si, že by těch pár hodin utrpení uspokojilo moji sestřičku.

Chtěla by, abys trpěl věčně. A já jí to splním."

Ztišila hlas.

„Staneš se součástí uměleckého díla. Maluji lidské osudy na plátna času. Zatím jsem jediná, kdo dokáže ocenit nádheru těch obrazů.

Nerozumíš? Jistě pochopíš, časem.

Časem!"

Rozesmála se nahlas. Vlatan chtěl něco říct, ale mozek mu poskytl jen vír zmatených obrazů.

Driana rozevřela dlaň a zlehka na ni dýchla.

Vytrysknul oblak třpytivého prachu, svíjejícího se v mřížích světla. Obrys se plazil k Vlatanovi.

Mladík neměl kam utéct. Prach ho pozřel, pronikl mu do vlasů a do tělních otvorů, pokryl mu kůži.

Vlatan se začal dusit. Zmítal sebou. Prach ho oslepil. Najednou ztratil rovnováhu, ale nedopadl na tvrdou podlahu. Zůstal jakoby zavěšen v prostoru. Cítil zároveň žár i chlad.

Začal se mu vracet zrak. Jako v mlze uviděl ostřicí zarostlé prostranství. Pak ucítil pohlazení trávy na holé kůži.

Byl nahý. Vstal a nechápavě zíral na ohyb řeky a na okolní skály. Znal ten pohled dobře. Byl to stejný pohled, jaký by se mu naskytl od starostova domu. Ale po vesnici nebyla nikde ani památka.

* * *

Driana hleděla s uspokojením na podivně deformované tělo štěněte, sajícího mléko ze struků šedé vlčice.

„Dávám ti jméno Lugan. Orkové tak nazývají své zabijáky. Byl jsi zrozen k zabíjení. Zabíjení bude tvá povinnost i tvá rozkoš. Bolest tě donutí poslouchat a rozkoš je přeci jen osvobození od bolesti."

Čarodějka mluvila potichu , ale se zvláštní naléhavostí. Fascinována vlastními slovy, cítila slastný pocit moci. Malovala svůj obraz, rozpité barvy cizích životů smíšené s temnotou emocí, v kontrastu se světlou linkou rozumu.

„Zatím nerozumíš, ale naučíš se mluvit a chápat mé rozkazy. Naučíš se ovládat své tělo. Jsi to, čím byl tvůj otec, i to, čím je tvá matka. Naučíš se zabíjet, naučíš se bránit. Moji nepřátelé jsou i tvými a jejich smrt tě zbaví utrpení.

Co chci já, chceš i ty, neboť má vůle je skrze bolest i tvojí vůlí. Stvořila jsem tě, žiješ díky mně.

Jsem tvůj Bůh. Smrt bude tvá modlitba.

A já tě vyslyším."

* * *

Vlatan se pustil na jih podél proudu řeky. Šel tudy nedávno, když prchal před Kiziným hněvem, ale les se změnil. Vykácené holiny zmizely, na jejich místě teď šuměly statné stromy. V místech, kde si pamatoval vzrostlý les, se krčilo mlází. Cestu vůbec nenašel, brodil se po kolena v trávě a prodíral se houštinami. Kamenem zabil několik zajíců a z kůži si vyrobil nedostatečný oděv.

Po třech dnech dorazil zbědovaný na konec pralesa. Vyžďářená pole, malá vesnice. Chudí rolníci se o něj postarali.

Nějaký čas žil mezi nimi a pomáhal jim rozšiřovat pole. Měli ho za podivína. V tom lepším případě. Ptal se jich na vesnici Roke, ale každý přece ví, že v lesích na sever žádné osady nejsou. A když jim tvrdil, že vyrostl v místě zvaném Parlem daleko za hvozdem, jen si klepali prstem na čelo. Ty končiny se teprve začínají osidlovat, jsou tam jenom bažiny.

Vlatan si připadal jako ve snu. Nakonec však přece uvěřil tomu, co mu rozum napovídal už dávno.

Do vesnice přijeli kupci a přinesli zprávu o smrti knížete Bertena. Vlatan si pamatoval, že kníže toho jména zemřel nedávno předtím, než se narodil.

Naučil se přetvařovat a nedávat najevo svoji odlišnost. Naučil se žít se svým šílenstvím, uzavřel ho v sobě. Netušil, zda to celé byl Drianin záměr, nebo zda její kouzlo selhalo a on se propadl časem díky nevyzpytatelnému poryvu magie.

Kdyby byl vzdělanější v historii, snad by se mohl stát boháčem. Ale on znal hlavně les a tvrdou práci.

Odešel na jih do Přístavů, ale město mu bylo cizí. Ztratil se v davu, cítil se osamělý. Děsilo ho pomyšlení, že zažil smrt většiny lidí, které potkával.

Několikrát se ze zoufalství opil namol. Ale ani ve chvílích nejhlubšího omámení neuniknul svým myšlenkám. Bylo to ještě horší, pronásledovaly ho děsivé vize. Nemohl spát.

Toužil po zapomnění, které přináší jen klidná práce. Nechal se naverbovat jako osadník do severních hvozdů. Neznal ani přesně místo, kde ležel pozemek, na kterém měl hospodařit.

Na lodi přecpané lidmi doplul k severním pobřežím a odtamtud putoval dál širokou cestou, rozrytou koly vozů svážejících kmeny. Až zde mu knížecí úředník oznámil, že jeho půda se nalézá v těsné blízkosti nedávno založené vesnice Parlem.

Konečně stál v místech, kde se sám narodil. Místo vykácených plání však okolo šuměly nedohledné lesy.

Hrubé sruby s políčky plnými kamenů mu připadaly mnohem menší než v jeho vzpomínkách. Také jich bylo méně, a ještě svítily čerstvým dřevem.

Na cestě k vesnici se objevila mladá dívka. Podívala se něj a usmála se. Vlatanovi se zdála krásná, jako by mu někoho připomínala. Přenádherná vzpomínka, tak zasutá, že ji nedokázal myslí uchopit.

Oplatil jí úsměv a díval se za ní. Po několika krocích se plaše otočila.

Vlatan zapomněl na svůj osud a vydal se pomalu za ní.

* * *

Lugan znal dobře trýzeň, která se mu rozhořela v útrobách, vždy když dostal nový úkol.

Tentokrát však byla palčivější než kdy předtím.

Stál strnule uprostřed kamenné cely a čekal na rozkazy své paní.

Drianina tvář byla bez vrásek, krásná a krutá, jen oči potemněly pod tíhou cizí bolesti. Bolesti strávené a znovu vyvržené v letech, kdy ji ještě zajímala moc.

Napůl vlk a napůl člověk vnímal její myšlenky. Dřímala v něm síla, kterou mu vdechla při zrození. Věděl, že sama netuší, kolik zná z jejích záměrů a tužeb, co všechno ví o svém vlastním početí, co vše ví o úkolu, který ho čeká.

Čarodějnice pátrala ve své mysli po mladých vzpomínkách, tak vzdálených v proudu času. Hledala vášní prodchnutou chuť tkát pavučiny lidských osudů, malovat cesty citů a rozumu.

Lugan jí sloužil dlouho. Zabíjel hodně a dobře. Tiše a chytře. Věděla, že bude žít až do této chvíle, že nadejde čas k poslednímu úkolu, který naplní smysl jeho existence.

„Dávám ti tvůj poslední úkol. Přenesu tě do ... jiného světa. Krev tvé kořisti ti dá vysvobození. Už nebudeš trpět. Nikdy."

Lugan nenáviděl slova, kterými k němu promlouvala. Nesnášel tón jejích samolibých vět. Nenáviděl vše, co dělala a co představovala. Nenáviděl sebe.

Vtom ho zahalil oblak třpytivého prachu a odnesl ho i s jeho nenávistí do doby, která ještě čekala na jeho zrození.

* * *

Vlatan sevřel jílec dýky. Na ocelové čepeli se rudě odrážely plameny.

Před necelým rokem zemřela žena, kterou miloval a která mu dala syna. Bolest mu tenkrát přinesla poznání se strašlivou jasností. Šílenství uzamčené hluboko v jeho nitru procitlo a vytrysklo ven.

Šílenství leželo před ním. Tak nevinné.

Malé spící dítě. Jeho syn. Dal mu své vlastní jméno.

S každou myšlenkou, která se jen dotkne minulosti, ztráci část příčetnosti. Už rok bloudí a hledá ve své mysli. Nachází však stále jen jeden způsob, jak je oba osvobodit ze smyčky svírající jejich osud.

Věděl, že nebude dlouho žít. Pak se smyčka uzavře a on bude trpět dál, do nekonečna.

Rozhodl se. Slza na jeho tváři již oschla.

Pozvedl dýku nad hlavu a prudce bodnul.

Stín, který vylétl z křoví, byl rychlejší. Bez hlesu srazil muže na zem. Čepel dýky se zabodla hluboko do klubka látky a ozval se dětský vřískot.

Zuby a spáry sevřely měkkou lidskou kůži, tak jako už tolikrát. Vlatanovy svaly nemohly odolávat zvířecí síle. Syrově vlhký zvuk trhaného masa, tříštění kostí. Lugan zabíjel rychle.

Pil krev svého otce, ale očekávaná úleva nepřicházela. Jako by s každým douškem černorudé tekutiny přiléval olej do plamenů své trýzně.

Oheň v útrobách začal stravovat jeho rozum.

Smýkal mrtvolou a rval ji na kusy.

Pojednou se uklidnil. Věděl, že už brzy bude konec. Driana mu dala své vysvobození. Kdyby se teď ukryl v lesním podrostu, svítáni by ho nejspíš zastihlo v bezvědomém ráji, osvobozeného od života i od bolesti.

Dítě stále naříkalo. Nebylo však zraněné, dýka ho minula. Sklonil k němu vlčí tvář. Cítil nevinnou krev. Věděl, že kdyby teď zabil, zničí jednu větev času.

Ale ten bezmocný tvor je jenom loutka, stejně jako on sám. Jeho smrtí se nic nezmění, narodil by se jiný Lugan, snad dříve snad později, ze stejné matky. Jen otec by byl jiný.

Znal lepší lék na svou nenávist.

Cítil svou paní. V tomto světě, byla mladá a bezbranná. Neměla nad ním moc. Tu získá až při jeho stvoření. A on zatím ještě stvořen nebyl.

Prudce se otočil a propadl se do lesní temnoty. Byl rychlý. Doufal, že mu síla postačí na poslední běh.

Daleko před Luganem, ve srubu ztraceném uprostřed lesů, se Kiza a Driana právě ukládaly ke spánku. Sestřičky se zachumlaly do kožešin, matka jim dala políbení na dobrou noc a zanechala je jejich mazlivé dívčí hře.

ilustrace Roman Kýbus

Poslední

Konstantin Šindelář

Koňská kopyta duněla po Lagarijské pláni.

Bílý hřebec se hnal kupředu jako vichr, jezdec v jeho sedle však měl tvář zkřivenou bolestí a narůstajícím zoufalstvím. Z rány v boku, kde černé ostří prorazilo kroužkovou košili, stékala dolů krev a barvila do ruda světlou srst jeho koně.'Jak dlouho mi ještě vydrží síly?' ptal se Gardol v duchu sám sebe a raději si ani nechtěl na tuto otázku odpovědět. Cítil, že se jeho čas naplňuje, začínal si to uvědomovat s děsivou jistotou. A jako připomínka brzkého konce doléhalo občas k jeho uším vlčí vytí, smíšené s jekotem pronásledujících orků...

Jezdci na vlcích vyrazili z nenápadného lesíka jako přízraky ze vzdálené záhrobní říše. Malý armorijský hlídkový oddíl, jehož byl členem, se bohužel nechal překvapit, a tak jej brzy obklopila drtivá přesila hrůzných nepřátel. Vojáci v barvách krále neměli již od počátku žádnou šanci, přesto se pustili do beznadějné bitvy, ač věděli, že ji žádný z nich nepřežije. Nemohli ustoupit a nechtěli se vzdát. Byli syny Armorie, elitou národa, a jejich volbou mohl být jedině boj... Během několika minut viděl Gardol smrt všech svých druhů, jeho přátelé a spolubojovníci do jednoho padli pod údery křivých orckých šavlí. Pak zůstal sám, poslední z celého oddílu. A tehdy pocítil, že nedokáže zemřít jako ti ostatní. Prudce strhl svého hřebce stranou, probil se mezi dvěma vyjevenými orckými vojáky a vyrazil pryč, co nejdál od místa krvavých jatek. Ale jeho nepřátelé ho nehodlali nechat uniknout. Začala štvanice. Slunce ze svých modravých výšin nezúčastněně sledovalo, jak třicítka jezdců na vlcích žene před sebou jednoho unaveného a zraněného muže...

Útržky vzpomínek pomalu ustupovaly do mlhy, jež začínala halit jeho vědomí. Vyčerpaná ruka slabě zatáhla za otěže, neboť se voják obával, že se při takové rychlosti již v sedle neudrží. Bílý hřebec zpomalil, mrákotný stav jeho majitele se však nezlepšil. 'Ne, ještě se nesmím vzdát,' blesklo Gardolovi hlavou. 'Musím s tím bojovat, sakra.'

Dokázal to. Obrovským úsilím vůle zahnal Armorijec mdlobu a na maličkou chvíli se ohlédl. Tiše zaklel. Byli blíž, než si myslel. Padesát, ne, spíš čtyřicet sáhů za sebou viděl nejrychlejší ze svých pronásledovatelů. Na tu vzdálenost nebyly odpudivé podrobnosti jejich těl tak patrné, osamělý jezdec si však dokázal až moc dobře představit chorobně nažloutlou kůži a vrásčité tváře, pokryté jizvami. Šedí vlci, na kterých nestvůry jely, ucítili, že čerstvé maso je již téměř na dosah,

a zrychlili. Dohánìli ho. Jedni orkové na Gardola pokøikovali nìco v neznámém jazyce a mávali nad hlavami šavlemi s èernými èepelemi, jiní zase... Napínali tìtivy krátkých kostìných luków. Zatraceně! Už jsou na dostøel!

Pak mu první šípy s èerným opeøením zasvištìly kolem uší. Krátkozrací orkové obvykle nebyli dobrými støelci, tito však mìli obrovské štìstí. Jeden z šípů se mihl vzduchem a zabodl se hluboko do zadní nohy bílého koně. Rudé krùpìje se zaleskly na slunci jako tisíce drobounkých rubínů. Zvíře zaøièelo bolestí, udìlalo ještì nìkolik klopýtavých krokù, a pak se zhroutilo k zemi. Gardolovi se podaøilo vèas osvobodit nohy ze tømenů a odplazit se z dosahu kopyt høebce, který se marnì pokoušel znovu vstát. Voják ležel v trávì, chtivì nasával její vùni a již nemyslel na bolest v boku. Jekot orkù, vlèí vytí, ba dokonce i vyhlídka na vlastní smrt mu nyní nepøipadaly dùležité. Zrak mu znovu zastøela mlha a mdloba se o nìj již podruhé pokusila. A podruhé neuspìla. Hrozným vypìtím vùle si Gardol proèistil mysl a s námahou se postavil na nohy.

Ihned pochopil, že pro nìj není žádné záchrany. Jeho høebec ležel nehybnì na zemi, v oèích jen bezmocnost a dìs. Gardol si všiml jedné z pøedních nohou, ohnuté v podivném úhlu. Zlomená. Tak proto se již nemohl po pádu znovu postavit! Uštvané a zmrzaèené zvíøe odevzdanì èekalo na smrt. 'Stejnì jako já sám,' napadlo Gardola.

Podíval se na své pronásledovatele. Pøiblížili se, ale zdaleka ne tolik, jak oèekával. Orkové si všimli jeho pádu a pochopili, že jim teď obìť stìží unikne. Pøitáhli tedy otìže a jejich vlci museli s nechutí zpomalit. Nìkolik jezdcù také odboèilo do stran se zøejmým úmyslem zraneného vojáka obklíèit. A co bylo nejhorší, všechny tyto pohyby se dály s pomalou výhružností, ze které bìhal Gardolovi mráz po zádech. Ne, to nebyla obyèejná smrt, jakou mu ty bestie chystaly. Orkové si chtìli hrát.

Armorijský voják bojoval s vlnou paniky, jež ho zachvátila. Na okamžik ovládla jeho mozek jediná myšlenka. Øvala, køièela a opakovala ta slova znovu a znovu: 'Jsi mrtvý, mrtvý, mrtvý...' Ano, možná byl pøipraven zemøít. Zemøít v boji, rozerván na kusy vlèími tesáky a èernými èepelemi šavlí. Ale teď to bylo jiné. Orkové ho hodlali chytit živého, a pak... Znal mnoho vyprávění o umění jejich mistrů mučitelů. A nebyla to pøíjemná vyprávění.

Orkové stále více stahovali kolem Gardola svůj smrtící kruh, ošklivé oblièeje zářící širokými úsmìvy či spíše škleby. Ano, bylo to tak. Chtìli ho živého. Dotkl se rukou jílce meèe, jenž vyèníval z pochvy po jeho boku. Pøedstavil si ocelový hrot, jak se zabodává do jeho hrudi, a zklamané oblièeje orkù. Možná...

A pak tu náhle byla jiná myšlenka. V jediném okamžiku se mu objevila v hlavě a již se nedala nijak vypudit. 'Zemøeš,' našeptávala mu ta myšlenka. 'Ale ne jako zbabìlec.' Gardol vìdìl, že to tak musí být. Je vojákem Armorie a ti se nikdy nevzdávají snadno. Musí ještì nìco udìlat, než pøijde konec. Nìco. Cokoliv. Dokáže, že byl hoden nosit královské barvy, to bylo hlavní, nad myslel. A v jeho hlavě se zaèínal rodit plán.

Orkové, vzdálení teď necelých deset sáhů, překvapeně zamručeli, když uviděli, že se voják rychle sklonil nad padlým koněm a vzal do rukou jeden z malých sedlových vaků. 'Proč to udělal ?' ptala se tupá očka zpod mohutných nadočnicových oblouků a nechápavé pohledy hledaly tváře spolubojovníků, jako by snad oni znali odpověď.

Gardol věděl, co dělá. V koženém vaku sice měl jen pár bezvýznamných drobností, ale mohli to snad tušit orkové? Voják znal dobře zvyklosti těch kreatur. Byly nejen hloupé, ale také nesmírně zvědavé. Právě na to Gardol sázel. 'Snad mi to vyjde,' modlil se v duchu.

Orkové se mezi sebou chvíli radili, pak jeden z nich vyjel na svém vlkovi kousek dopředu a zastavil se jen pár kroků od zraněného vojáka. Zblízka vyhlížel ještě mnohem hůř, než zdálky. Gardolovi připadal jako nakažený nějakou chorobou, která vyryla rýhy do jeho nažloutlého obličeje a zbarvila do fialova velké váčky pod očima. Jako nemocný se však rozhodně nechoval: pevně seděl v sedle a jeho malá rudá očka planula zvědavostí.

„Co mít ty v tom..." Nedokázal si vzpomenout na slůvko vak, a tak na věc, která ho zajímala, raději ukázal prstem. Armorijština zněla z jeho úst monotónně a bez jakékoliv změny intonace. Že se jednalo o otázku se dalo usoudit jen s velkou dávkou fantazie.

„Něco, co by vás mohlo zajímat," řekl Gardol se zdánlivým klidem. „Ale tobě to nedám, jen tvému veliteli. A výměnou za to chci rychlou smrt, rozumíš?"

Asi rozuměl. Z výrazu jeho tváře se sice nedalo nic vyčíst, ale hlavní smysl těch slov zřejmě pochopil.

Ork přemýšlel. Jako všichni příslušníci jeho rasy příliš chytrostí neoplýval a právě do toho vložil Gardol své naděje. Jistě, jezdci na vlcích měli svou oběť v hrsti, mohli ji kdykoliv zajmout a 'vzácnost' jí vzít. Napadlo to toho orka? Možná ano, možná ne. Ale i kdyby ano, nebyl pro zrůdu důvod, proč s nabídkou naoko nesouhlasit. Chtěli si přece hrát nebo ne? Velitel si vezme vzácný vak, a pak orkové toho vojáka stejně zajmou a někde v klidu ho umučí. S porušením slibu si tyhle bestie nikdy hlavu nelámaly.

Jezdec na vlkovi se spokojeně usmál. Nemohl prodělat. A vůbec ho nenapadlo, že by ten voják s tváří zkřivenou bolestí mohl...

„Dobrá," řekl svou lámanou armorijštinou. „Já říct velitel, aby přijít."

Otočil svého vlka a rychle zmizel v davu spolubojovníků. Ti ještě více sevřeli svůj kruh kolem vojáka a jeho koně, nehybně ležícího na zemi. Neustále na Gardola něco pokřikovali ve své řeči. Nejspíš nadávky, jistý si tím ale být nemohl. Jako nadávky totiž zněla v orčtině skoro všechna slova, a tak to bylo dosti těžké určit.

Gardolovi to bylo jedno. V rukou svíral malý kožený vak a jekot orků nevnímal. Ani bolest vystřelující z rány v boku ho již netrápila. Myslel jen na to, co chtěl udělat, a připadal si jako odsouzenec k smrti, který má možnost splnit si poslední přání.

Čekal. Minutu, druhou, pak třetí...

Potom vyjela z kruhu orků zrůda, které si Gardol předtím mezi svými pronásledovateli nevšiml, neboť se zřejmě držela zpátky. Byla mnohem větší, než ty ostatní, a v jejím ošklivém obličeji se zračila nesmírná nadutost a pohrdání. Velitel dával každým svým pohybem najevo, že je mnohem víc, než všichni zbylí přítomní dohromady. Jeho zbroj, jako by chtěla podpořit pýchu svého majitele, se hrdě leskla stříbrem a ocelovou přilbici zdobil průsvitný drahokam.

Ork zarazil svého vlka necelý sáh před Gardolem a upřel na něj pohled svých nemrkajících žhnoucích očí. Jiného by to snad zastrašilo, ale ten, jehož osudem je smrt, se již nebojí ničeho. Voják zůstal zcela klidný, hleděl na nestvůru a v duchu se usmíval. Byl si podivně jistý, že dnes záhrobí získá dva nové obyvatele.

„Co ty mít pro mě?" zeptal se orcký velitel a přerušil dlouhotrvající ticho. Během řeči kolem sebe prskal své zelenkavé sliny.

Gardol mu mlčky podal svůj kožený vak. Ruka s dlouhými černými nehty se kolem něj chtivě sevřela. Velký ork se už už chystal svou kořist otevřít a podívat se na její obsah, když si náhle všiml podivného lesku ve vojákových očích. Něco ho na tom zarazilo. Nevěděl co. Všude kolem byli jeho muži, neměl se čeho bát. Ale přesto...

„Jaká věc být v tom vaku?" zeptal se podezíravě.

„Žádná," řekl Gardol a ork překvapeně vykulil oči. „Ale mám pro tebe něco docela jiného, ty parchante!"

Ne, orcký velitel již nestihl nic udělat. Nestačil tasit šavli ani povolat na pomoc své vojáky. Jen nehybně seděl v sedle a sledoval, jak s rychlostí blesku vytrhl Gardol z pochvy svůj meč a jak se jeho čepel během svištivého pohybu leskne na slunci. Když se mu hrot chtivě zabořil do hrudi, sklouzlo ze rtů velitele pár posledních slůvek, plných údivu nad vlastní smrtí. Ta slova se však slila v jediný chrčivý vzdech, jemuž nerozuměli ani jeho podřízení...

Gardol silným trhnutím osvobodil svou zbraň a z rány v hrudi velké bestie vytryskla krev. Bezvládné tělo se sesunulo ze sedla a dopadlo na zem. Přilbice se vzácným diamantem se odkutálela daleko stranou. Orkův jezdecký vlk stáhl v náhlém návalu strachu ocas mezi nohy a pádil pryč.

Chvíli bylo ticho. Bestie, otřesené nenadálým koncem jejich velitele, seděly nehybně v sedlech. Gardol stál a čekal na to, co teď nutně muselo přijít. Z čepele jeho meče odkapávaly do zelené trávy těžké rudé krůpěje.

Pak se orkové vzpamatovali a tasili šavle. Něco zakřičeli a vlci se hladově vrhli na osamoceného vojáka.

V planoucích očích nestvůr spatřil Gardol rozsudek rychlé smrti.

Šeřilo se a orcký jízdní oddíl se v pochmurné náladě ubíral po Lagarijské pláni směrem k hlavnímu táboru na úpatí Gharamoských hor. Jedni orkové nadávali na armorijského vojáka, jiní hanili hloupost svého velitele. Ale byli i tací, kteří jeli mlčky a zachmuřeně uvažovali o tom, jak nezkrotná může být někdy lidská odvaha.

Po Kalevale

3. část

Tomáš Prokůpek

„INDIÁNSKÁ" PÍSEŇ O HIAWATHOVI

Píseň o Hiawathovi (1855) se od obou předchozích eposů v lecčems liší. Místo jejího vzniku je geograficky notně vzdáleno Finsku i Pobaltí a odlišné byly i pohnutky vedoucí k jejímu vytvoření. Její autor Henry Wadsworth Longfellow (1807-1882) byl americký romantický básník, kterého okouzlily indiánské mýty zachycené v díle etnografa Henryho Rowea Schoolcrafta (1793-1864). Když se pak Longfellow setkal s německým překladem Kalevaly, vyklíčila mu v hlavě myšlenka vytvořit indiánský epos na základě domorodých příběhů o klasickém kulturním hrdinovi. Jako příslušník jiného národa básník logicky neměl vlastenecké ambice, smyslem jeho díla bylo vytvořit oslavnou báseň a zároveň žalozpěv za lid, který odchází z dějinné scény. Přesto (anebo možná právě proto) jsou některé pasáže Písně o Hiawathovi „divné" přesně tím okouzlujícím způsobem, jak to umí pouze skutečné mýty, a epos tak paradoxně působí autentičtěji než Kalevipoeg i Láčplésis. Vliv Kalevaly je patrný nejen na struktuře vyprávění, ale Longfellow pro své dílo dokonce zvolil kalevalský verš (čtyřstopý trochej, paralelismy), který je pro anglosaskou poezii naprosto netypický.

OBSAH PÍSNĚ O HIAWATHOVI

1. zpěv

Giči Manitu, Velký duch, sestoupil do prérií a tam vyhledal Rudé skály. U jejich úpatí vytryskl zpod jeho nohou pramen a v podobě řeky se rozlil do krajiny. Giči Manitu vylomil kus skály, vyrobil z ní dýmkovou hlavici, doplnil rákosovým stéblem, a tak vyrobil první kalumet.

On pak vztyčen na pohoří,
Giči Manitu, On, Velký,
kouřil z Kalumetu Míru
lidským kmenům na znamení.

Stoupající sloup dýmu byl tak mohutný, že jej spatřily všechny indiánské kmeny. Pochopily, že je Velký Duch svolává k sobě, a tak se všechen rudý lid vydal k Rudým skalám. Protože však mezi kmeny vládla nevraživost, vydali se bojovníci na cestu obtíženi zbraněmi a pokryti krvavými válečnými barvami. Když se celé indiánské plémě shromáždilo před zraky svého Stvořitele, Giči Manitu k nim promluvil a vyzval je, aby zažehnali stará nepřátelství, protože v nesvornosti je ukryt jejich zmar. Za uposlechnutí jim slíbil, že na zem sešle učitele a rádce, který učiní jejich život lepším. Nato ze sebe všichni válečníci sňali šaty a vstoupili do čerstvě zrozené řeky, která smyla a odnesla jejich válečné barvy. Pak si vyrobili z rudého kamene kalumety a uzavřeli spolu mír.

2. a 3. zpěv

Války mezi Indiány skončily, ani to však nepřineslo do jejich domovů klid – obrovský medvěd Mišemokva zaséval strach do jejich srdcí. Tehdy se bojovník Madžikíwis odhodlal učinit jeho řádění přítrž. Vypravil se k medvědovu doupěti, tam jej překvapil ve spánku a dvěma ranami zabil. Všichni lidé oslavovali jeho čin a Madžikíwis se za odměnu stal pánem všech větrů. Pro sebe zvolil západní vítr a zbylé tři přenechal svým synům.

Do země Odžibvejů spadla z Měsíce dívka Nokomis, když byla příliš dováděla se svými družkami. Nokomis povila dceru Wenonah, krásnou a křehkou jako světlo luny. Když ji na svých toulkách oblohou zahlédl Madžikíwis, ihned zatoužil proniknout do každé její skulinky. Marně Nokomis varovala svou dceru, Wenonah se nechala pánem západního větru svést. Dala život synovi, ale svůj vlastní si kvůli neopětované lásce vzala. Chlapec dostal jméno Hiawatha a jeho výchovy se ujala bába Nokomis. Předala mu všechny své znalosti o nebi a naučila ho řeči ptáků a zvířat. Starý vypravěč Iagú mu přednesl všechny své příběhy a naučil ho lovit i bojovat.

4. až 6. zpěv

Z Hiawathy vyrostl muž, jemuž se žádný nemohl rovnat moudrostí ani obratností. A to nebylo všechno:

Kouzelné měl ze srnčiny
rukavice Minjekahwun;
na ruce když navlek si je,
ve dví trhal každou skálu,
rozemílal ji na prášek.

Dále získal čarovné mokasíny, ve kterých měl každý jeho krok délku jedné míle. Tehdy Hiawatha usoudil, že nadešel pravý čas setkat se s otcem. Nic nedbal na varování své báby a vydal se do Skalistých hor na západě. Když Madžikíwise spatřil, uchvátil jej jeho majestátný vzhled, neboť mu kolem hlavy vířily vlasy jako tisíce rozlícených hádků. Otec Hiawathu radostně přivítal a začal mu vyprávět o svých hrdinských činech, mezi kterými zmínil i milostné dobrodružství s Wenonah. Hiawatha se, předstíraje bezmezný obdiv, pokoušel vyzvědět, jestli vůbec má nějakou slabinu. Madžikíwis se mu svěřil, že může být zabit pouze černou skálou Waubík. Hiawatha mu na oplátku vyjevil, že sám může sejít ze světa toliko přičiněním veliké třtiny Apukwa. Potom se bleskově natáhl po černé skále a mrštil ji po otci. Ten nelenil a vrhl po něm velikou třtinu. Leč ukázalo se, že oba lhali, a tak se do sebe pustili pěstmi. Po třech dnech vyrovnaného zápasu Madžikíwis prozradil, že je nesmrtelný a souboj ukončil.

Po návratu se Hiawatha rozhodl, že prospěje indiánskému lidu stejně jako otec. Proto odešel do lesů a tam se postil a prosil Giči Manitua, aby mu byl nápomocen. Čtvrtý den půstu za hrdinou přišel Stvořitelův vyslanec Mondamin oblečený ve žlutozeleném šatu. Hiawatha se s ním dal do boje, ale ani jeden z nich nedokázal získat převahu. Se západem slunce Mondamin zmizel. Další dva dny se vše opakovalo, a ačkoli byl hrdina pokračujícím hladověním stále zesláblejší, neustoupil v klání ani o krok. Šestý den večer přišla za vnukem Nokomis a snažila se jej přimět, aby něco pojedl. Hiawatha však věděl, že kdyby přerušil půst, všechna snaha by přišla vniveč. Sedmý den se do sebe oba soci znovu zaklesli, třebaže hrdinovi už se před očima točil celý svět. Navzdory tomu se vzepjal k poslednímu zoufalému výpadu a podařilo se mu Mondamina zabít. Potom jej pochoval do země a z mrtvého těla vyrostla první kukuřice. Od té doby se pak všechny kmeny mohly díky Hiawathovi dosyta najíst i tehdy, když lovci se lovci vrátili ze svých výprav s prázdnou.

7. až 9. zpěv

Hiawatha vyrobil první kánoi a v ní se vydal na lov obrovského jesetera Mišenahmy, krále všech ryb. Vhodil do vody udici a jal se Mišenahmu vyzývat, ať ukáže, co umí. Jeseter nejprve poručil štice a potom pražmě, aby spolkly návnadu.

Hiawatha však obě vztekle hodil zpátky do vody. Tehdy se rybí král rozzuřil a spolkl návnadu i s hrdinou a kánoí. Hiawatha se ale nedal, po hmatu našel Mišenahmovo srdce a tak dlouho do něj bušil, až přestalo tlouct. Voda zanesla jeseterovo obrovské tělo na břeh a tam už hrdinu z rybích vnitřností vysvobodili racci. Potom požádal svou bábu, ať mu z Mišenahmova těla vyškvaří všechen tuk.

Všechny indiánské kmeny sužoval zlý čaroděj Medžisogwon, který sídlil v bažinách, odkud rozesílal nemoce. Navíc zabil Nokomisina otce, který se vydal na Zemi svou dceru hledat. A tak Hiawatha naložil do kánoe rybí tuk a vypravil se pro čarodějovu hlavu.

Brzo u hadů byl z ohně,
Kenabíků, velkých hadů,
obřím tělem na hladině
svíjeli se, vyšlehali,
chumlem dráhu tarasili.

Hrdina ale bez váhání napjal tětivu a všechny plazy postřílel. Potom namazal kánoi tukem z jesetera, aby mohl pokračovat po smolné vodě slatin. U Medžisogwonova zářícího příbytku vyskočil na břeh a začal i po čarodějovi střílet z luku. Jenomže všechny střely odskakovaly od nepřítelova osníře, aniž by mu kterákoli ublížila. Když už Hiawathovi zbývaly poslední tři šípy, poradil mu datel, aby mířil do míst, kde Medžisogwonovi vrůstá jeho ozdobný chochol do lebky. Hrdina uposlechl a skutečně čaroděje skolil. Za odměnu kápl datlovi na hlavu trochu čarodějovy krve a od té doby mají všichni jeho potomci červenou čepičku.

10. až 15. zpěv

Hiawatha nemohl zapomenout na dakotskou dívku Minnehahu, s níž se krátce setkal na pouti za otcem. Vypravil se za ní znovu, a protože jí tenkrát rovněž učaroval, svatbě nezabránilo ani zvolna vzrůstající nepřátelství mezi oběma kmeny. Na hostinu se sešlo mnoho hostí, které starý lagú bavil svým vyprávěním, pěvec Čibiabos svými písněmi a bláznivý duch Pau-Puk-Kíwis svým tancem.

Ale oslavy skončily a začal všední život naplněný prací. Hiawatha osel pole a pak požádal Minnehahu, aby je v noci nahá všechna obešla, a tím kolem nich vytvořila čarovný ochranný kruh proti kobylkám a housenkám. Havrani a vrány se tomu smáli a chystali se, že si na zaseté kukuřici pochutnají. Jenomže Hiawatha si na ně počíhal, všechny je pobil a ušetřil pouze jejich krále Kahgahgího, kterého přivázal za nohu k trámu ve své chatě. Minulo období sklizně a pak přišla zima. Při lovu na zamrzlém jezeře se probořil hrdinův přítel Čibiabos a utonul. Hiawatha pro něj dlouho truchlil. Potom se rozhodl bojovat proti smrti a naučil všechen indiánský lid užívat léčivé byliny, aby choroby měly co nejmenší moc.

16. a 17. zpěv

Do vesnice Odžibvejů přišel bláznivý duch Pau-Puk-Kíwis a přinesl s sebou hru pugasaing. Naučil ji vesničany hrát a pak je obral o všechen majetek. To ho natolik rozparádilo, že šel do Hiawathova příbytku, a když tu hrdinu nenašel, všechno vevnitř rozházel a uškrtil krále havranů Kahgahgího. Jakmile Hiawatha přišel domů a zjistil, co se stalo, přísahal Pau-Puk-Kíwisovi pomstu. Bláznivý duch se před jeho hněvem ukryl mezi bobry, ale protože se při své zpupnosti proměnil v bobra desetkrát většího než ostatní, hrdina ho snadno poznal a spolu se svými lovci se na něj vrhl.

Kyji bušili a bili,
ze vší síly rány sili,
mlátili jak kukuřici,
až mu lebku rozdrtili.

Jenomže zabít ducha není jen tak – vyklouzl z mrtvé tělesné schránky a byl ten tam. Ovšem Hiawatha brzy znovu nalezl jeho stopu a Pau-Puk-Kíwisovi nebylo nic platné, když se proměnil v obrovskou kachnu ani dlouhatánského hada – hrdina jej pokaždé ubil. Proto se duch nakonec ukryl v nitru pískovcových skal, leč Hiawatha požádal o pomoc své přátele blesk a hrom, kteří do skal uhodili a pohřbili Pau-Puk-Kíwise pod horou kamenů.

18. až 22. zpěv

Hiawathův přítel Kwasind byl silák nad siláky. Zakrslí Puk-Wadžiové mu záviděli, a tak se dohodli, že ho zabijí. Kwasind měl jediné zranitelné místo na temeni hlavy, navíc mohl být zabit pouze borovou šiškou. Puk-Wadžiům se však toto tajemství podařilo vypátrat a siláka ze zálohy zavraždili. Hiawathovo srdce naplnil žal až po okraj a to nešťastník netušil, o kolik horší věci ho čekají. Do země přišla dlouhá a krutá zima, vypukl hladomor a Minnehaha zemřela spolu se spoustou dalších lidí na zimnici.

Když konečně přišlo jaro, do vesnice se ze svých toulek vrátil starý vypravěč lagú. Nadšeně svým soukmenovcům líčil, že na východním pobřeží viděl obrovskou kánoi, z níž vstoupili bílí lidé s chlupatými bradami. Všichni se mu smáli, že si už zase vymýšlí podivné příběhy, ale Hiawatha měl vidění, v němž spatřil, jak jeho zem postupně zaplaví bledé tváře a Indiáni jim pro svou nesvornost podlehnou. Přesto nechal cizince přátelsky přivítat, ale potom vsedl do své kánoe a odplul za zapadajícím sluncem, protože věděl, že jeho poslání skončilo.

Všechen lid se z břehu díval,
zřel ho plout a stoupat, klesat,
a pak najednou se zdálo,
jako by se člun mu zdvíhal
výš a výš v to moře slávy,
až pak ponořil se v mlhy.

Pragocon 2000

Pragocon je každoročním setkáním příznivců vědecké fantastiky, fantasy, hororů, záhad všeho druhu, her karetních, deskových, počítačových a her na hrdiny, jehož hlavním pořadatelem je SFK Terminus. Na Pragoconu jsou slavnostně vyhlášeny výsledky literární soutěže O cenu barda Marigolda.

Místo konání: (změněno!) Gymnázium Arabská, Arabská ul., Praha 6 - Dejvice
Datum: 29. a 30. ledna 2000
Akce začne v sobotu ráno (8.00) a skončí v neděli odpoledne (cca 17 h).

Co můžete očekávat:

Přednášky:
Zdeněk Hofmann (přednášel předmět „Fantasy" na IZV) – Fantasy, mýtus a pohádka, Václav Fořtík – Vývoj lidské inteligence v příštích dvaceti letech, Ondřej Neff – Přechodový rok 2000, Václav Pravda – Fandom, cony, organizace conů, Jan Pavlík – Alternativní historie ve Star Treku, Pavel Šuchman – Apoštolové IT (Linux a Open Source), Fantastická Fakta – Největší záhady roku 1999, Ikarie – Diskuse s redakcí časopisu, Jan Macháček – Vymknuta z kloubů sci-fi šílí aneb Kostra příběhu (Co všechno má obsahovat příběh a jak to skloubit), Carola Biedermannová – MZ v české politice, Robert Rameš a Přemek Houžvička, Františka Vrbenská – Vizionáři v SF literatuře, V. Janoušek – Astrologie a duše, Petr Čáslava, Václav Semerád, J. T. Pelech, Václav Pícha, M.Dudková (prezidentka CZ Continuum), Pavel Vachtl, Nové zbraňové systémy, Kryptouniversita se svým tradičním programem (jak za víkend získat akademický titul) obšírné představení Parconu 2001 (pořádají Terminus, Krakatit a Společenstvo JRRT) a další a další...

Blok Star Treku:
videoprojekce, založení Star Fleet, diskuse na téma přehmaty ve Star Treku, diskuse na téma dabing Star Treku, Star Trek – technika pro začátečníky a pokročilé

Soutěže:
vyhlášení literární soutěže pro autory do 18ti let O cenu barda Marigolda a křest publikace s vítěznými povídkami, Mimozemšťan roku (moderuje Carola Biedermannová), Fan roku, kromě dalších znalostních soutěží (Kufr, Riskuj) proběhne zřejmě i turnaj ve volejbale

Další:
divadelní představení Badlands, videoprojekce (SF&F, Simpsonovi), burza knih a artefaktů, testy IQ, tombola,
prezentace her, turnaje i nezávazné hraní her počítačových, karetních, deskových i RPG

Účastníci literární soutěže mají vstup volný

Bližší informace a dotazy: vafor@netwave.cz

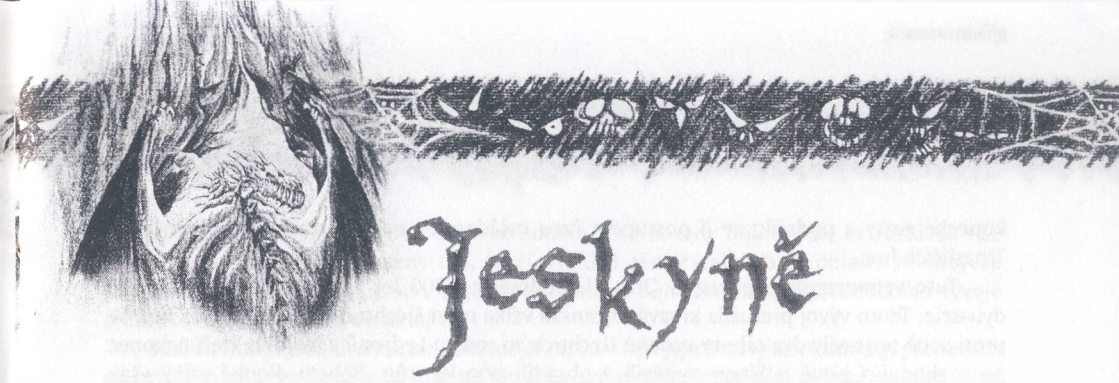
POSLEDNÍ EXTENDED S JEDNIČKOU NA ZAČÁTKU

SE ODEHRAJE V OSTRAVĚ 30. PROSINCE 1999 A VY BYSTE U TOHO NEMĚLI CHYBĚT!

Ostravský MTG Team TRUBKY vás zve na poslední turnaj v tomto roce, který se bude konat v předvečer Silvestra 1999 opět v DDM na Gurtěvově 8 v Ostravě-Zábřehu. Registrace započne v 9^{00} hod. Občerstvení je zajištěno a ti nejlepší obdrží jako vždy hodnotné ceny (ani poslední neodejde s prázdnou...)

Pro informace volejte 069/6750464 (Arnošt „Arnie" Žídek) nebo 0603/871369 (Rostislav „Sansom" Řeha).

NENECHTE SI UJÍT TUTO POSLEDNÍ LETOŠNÍ UDÁLOST!



Uzel

aneb Památné dny ormské elity

Jiří Piškula

Není půvabnější a důmyslnější hra, svůdnější odměna, krásnější souzvuk a souznění na tomto světě než obsahují tenké a zrádné struny politiky a diplomacie. To celé je však málo. Politika je poslání, dané těm nejschopnějším samotnou nejvyšší prozřetelností a nikomu zde na zemi se politik nezodpovídá. Proto se opravdu velký státník a diplomat neptá, co je v politice dobré či špatné, ale co je prospěšné. Vždyť čin politický můžeme posuzovat pouze a jen politickými měřítky, jen těžko etickými či náboženskými.

Olocin Ilevaicham, sicco, který založil první královskou síť na světě

Normální text je pro PJ, *text kurzívou* pro hráče.
Jeskyně je určena družině přibližně na třetí úrovni.
Výši odměn, úplatků, pokladů i zkušeností ať si dosadí PJ podle své míry.

I. Svět

a) Historie: Říše Orm-a-Lis se utvářela ze dvou původně samostatných státních celků. Starší část říše zvaná Orm vznikla na troskách pradávné isunské civilizace a postupně si vybudovala vlastní kulturní a hospodářské zázemí. Lisanská část se k Ormu připojila po dlouhotrvajících bojích mezi lidem Ormu a původně kočovnými Lisany. Oba národy se dokázaly propojit v jediný funkční celek a navzájem se obohatit předáváním svých poznatků. Říše se díky tomu stala dominantní velmocí na celém známém severu. Kontrolovala důležité

kupecké cesty a podařilo se jí postupem času ovládnout i na nerosty bohatou jižní část Trpasličích hor.

Tuto velmocenskou pozici si Orm-a-Lis udržel asi 300 let vlády jadovské a lisanské dynastie. Tento vývoj přerušila krvavá občanská válka mezi šlechtou o trůn. V tomto boji se proti sobě postavily dva tábory vedené šlechtickým rodem Ledronů a Nordiů, kteří nakonec po rozhodující bitvě u Sítavy zvítězili a obsadili ormský trůn. Během dlouhé války však vzrostla důležitost menších šlechtických rodů, které si oba soupeřící tábory snažily co nejvíce zavázat. V tomto období se dříve celistvá říše rozpadla na mnoho menších panství, na nichž mají jejich vlastníci víceméně neomezenou moc. Král ztratil absolutní moc a božskou autoritu a musí vládnout za účasti šlechtických sněmů a městských rad.

Letopisy králů: Prvním historicky doloženým panovníkem byl Jad V. z Jadovské dynastie, který vládl patnáct let. Po něm následovali: Sarmol I. (8 let), Jad VI. Ukrutný (12 let), Nám Pobožný (21 let), San Sjednotitel – zakladatel Orm-a-Lisu (27 let), San II. Nemoudrý (12 let), San III. (2 roky). Následují panovníci z Lisanské dynastie: Lisa I. (12), Lisa II. Cizák (17), Lisa III. (8), Talba (10), Lisa IV. (32), Lisa V. (12), Kormal (21), Lisa VI. (18), Lisa VII. Půvabný (4), Lisa VIII (9), Lisa IX. (13), Salna Reformátor (25), Atola (25), Turim (18), Lisa X. (7). Následovala 17 let trvající občanská válka, po níž nastoupili panovníci z Nordijské dynastie: Otronus (7), Jatel I. (24), Jatel II., současný panovník, v současnosti vládnoucí druhým rokem.

b) Současnost: Současný král se jmenuje Jatel II. a je třetím panovníkem Nordijské dynastie. Jeho otec, často vzpomínaný jako skutečně schopný a úctyhodný panovník, dokázal stabilizovat nejistou a napjatou situaci po dosud nezapomenuté občanské válce. Na jeho syna teď čeká velká zkouška jeho schopností. V zemi vzrostl v poslední době význam svobodných měst a vzniklo i několik měšťany ovládaných panství. V zemi se tak objevila nová řevnivost, a to mezi rodem a ctí od ostatního lidu odlišenou šlechtou a měšťany, kteří sice pochází z prostého lidu, ale stále více ovládají obchod a ekonomiku vůbec.

Je tomu sotva deset let co se odehrál první tichý boj mezi šlechtici a měšťany, v němž si bohatí měšťané prosadili hospodářským embargem na své odpůrce přístup na říšské sněmy.

Na sněmech, které svolává král, šlechta společně se zástupci měst schvaluje ta králova rozhodnutí, která podle říšského zákona schválení potřebují. Jedná se o vojenská tažení za hranice říše (pokud nebyla říše napadena, či uražen královský majestát, v takovém případě král souhlas sněmu nepotřeboval), udělení práva obyvatelského a výnosy týkající se Svaté církve. I v ostatních případech však král musí dbát na zájmy říšských stavů, které se sice neustále handrkují mezi sebou, dotkne-li se však panovník jejich výsad či majetku, jejich rivalita jako mávnutím kouzelného proutku mizí a najednou jsou ve svém postupu téměř jednotní. Sněm jedná odděleně ve třech kuriích, v královské, jíž předsedá panovník a která vyjadřuje jeho stanoviska, v horní, kde zasedá nejvyšší panstvo, a v dolní, kde zasedá společně nižší šlechta s měšťanstvem. Jatel II. má v současnosti ztíženou pozici také tím, že expanze jihovýchodních nordických králů dosáhla ovládnutím Svazu svobodných měst až k samotným hranicím Orm-a-Lisu, navíc se stále častěji opakují nájezdy divokých elfů z jihozápadního Dalekého hvozdu na jih Lisanské části země. Mladý panovník, který si ještě nezískal autoritu a úctu svými činy a pramálo jí zdědil po svém slavném otci, se proto rozhodl svolat sněm do hlavního města říše, do Jadova.

I) Rasy: Dominantní rasou oblasti středního severu, tedy oblasti kde se rozkládá říše Orm-a-Lis je lidská rasa. Kmeny lidí, kteří ovládají téměř celou tuto oblast, se nazývají Nordikové, tedy Severané. Jsou v nejbližším okolí na nejvyšším stupni civilizačního vývoje a díky tomu jsou i rasou dominující.

Hobiti: Hobiti jsou druhou nejpočetnější rasou v říši. Jejich nory se rozkládají především na rovinách při řece Slzici a od nich na jih. Díky své vrozené obchodní povaze se také velmi snadno prosadili v městském stavu, kde velmi často tvoří jádro městského patriciátu.

Trpaslíci: Trpaslíci jsou v tomto světě známi ve dvou „variantách" a to jako trpaslíci divocí a trpaslíci civilizovaní. O divokých trpaslících kolují hrůzostrašné historky, kterými se často straší neposlušné děti, je na nich však jen málo pravdy. Civilizovaní trpaslíci mají svá sídla na Dálném i Blízkém severu, tedy v sousedství říše. Trpaslíci jsou tedy v říši často vídanou rasou a pro své odborné znalosti i velmi vítanou.

Kudůci: Kudůci jsou rasou, která se v říši vyskytuje o poznání méně častěji než trpaslíci. Svá sídla mají západně od hor civilizovaných trpaslíků a nejsou tedy v přímém sousedství s říší. Do říše se vydávají především za studiemi a často také za prací či obchodem. Výhodná poloha jejich západních sídlišť je jako stvořená pro obchod s východní části kontinentu, jsou proto nejčastěji v říši k vidění v kupeckých karavanách s cizokrajným zbožím pocházejícím až z dalekého Ikemonu.

Krollové a barbaři: Tyto rasy mají v našem světě mnoho společného. Obě rasy jsou v říši viděny jen zřídka, a to téměř vždy jako žoldáci. Krollové sídlí daleko na jihu v Špičatých horách, kde jsou tradičními rivaly divokým trpaslíkům, z čehož také pramení hluboké předsudky krollů vůči trpaslíkům. Barbaři sídlí trochu blíže k říši na rozlehlých vnitrozemských stepích.

Elfové: Elfové jsou nejproblematičtější rasou. Jsou známi elfové lesní čili divocí, elfové městští či civilizovaní a spíše mezi báje patří Pouštní elfové. Problém elfů je v tom, že jsou všichni jednotní ve svém kultu a uctívání božstev. V mnoha místech se to jako problém nejeví, ale v říši, kde je jediné náboženství monoteistické, to problémem je. Elfové, samozřejmě ti civilizovaní, proto musí žít v oddělených ghettech a jsou i jinak diskriminováni. Přesto všechno jsou však pro civilizaci nezbytní díky svým hlubokým znalostem v mnoha oborech.

II) Povolání: Ve světě, v kterém se děj odehrává, mají některá povolání specifické odlišnosti. Nejjednodušší uplatnění mají válečníci, kteří se dávají najmout do vojska jako žoldáci či v nějakém vojsku slouží trvale. Alchymisti, kouzelníci a zloději jsou organizováni v ceších. Tyto cechy se sami starají o výchovu nových adeptů na své povolání a samy často také zařizují dlouhodobé či jednorázové zakázky pro své členy. Cechy mají přísnou hierarchii a pro plně vystudovaného adepta bývá většinou velmi výhodné i nadále s cechem spolupracovat. Díky tomu je v těchto povoláních poměrně málo „živnostníků". Rozdílnou organizaci pak mají hraničáři. Hraničáři jsou organizovaným řádem vzdáleně připomínajícím středověké rytířské řády s tím rozdílem, že nejsou přímo církevním řádem (ač s církví spolupracují) a nejsou až tak přísně organizovaní. Jednotliví novici i plně kvalifikovaní hraničáři se nazývají bratry a jejich společným posláním je „bránit dobro podle svého nejlepšího vědomí a svědomí", ale úkoly, které dostává hraničář od představených rozkazem, jsou spíše výjimkou.

III) Situace v říši: Říše se během vývoje v posledních desetiletích rozdělila do několika více či méně spolupracujících mocenských bloků.

Blok okolo Ledronského vévody: Jádro tohoto bloku tvoří starý rod Ledronů. Slučuje Ledronské vévodství, Cestohradské markrabství a Branipolské knížectví. Tato panství v posledních letech prosazovala shodné zájmy a díky tomu je velice pravděpodobná i další politická spolupráce. Tato skupina si klade za cíl být rovnocenným politickým spoluhráčem králi a celému Nordijskému rodu. Ostatní šlechtice považuje tato skupina sice za rovnocenné, ale většinou se rozcházejí ve svých státnických zájmech. Největší averzi má toto politické seskupení vůči měšťanským státům a to především vůči Trojměstskému hrabství.

Král a jeho věrní: Toto pojmenování je trochu zavádějící. Věrní králi jsou samozřejmě všichni jeho poddaní, ale zde jde spíše o mocenské uskupení šlechticů se stejnými nebo podobnými státnickými cíli jako král. Tento mocenský blok tvoří tato panství: Nordijské vévodství, Dolnonordijské knížectví a vévodství Dolního Lisu. Tato politická skupina se cítí nejvíce ohrožena nově vznikajícími „státy uvnitř státu" a bořením starých a osvědčených tradic. Částečně s touto skupinou spolupracuje i církev. Konkrétně se tato panství obávají dalšího tříštění svých území. Díky tomu jen minimálně uznávají nezávislá panství, která dříve patřila jim. Jde především o trpasličí stát Armun, Gildu, Temnovské knížectví, Horní Bořice a vžitou nevraživost cítí Dolnoliský vévoda vůči ostatním vládnoucím příbuzným (Lisanský markrabě, kníže Horního Lisu).

Blok měšťanských států: Toto uskupení si klade za cíl hospodářskou spolupráci a společnou obranu proti mocenské dominanci šlechty a krále. Základ tohoto bloku tvoří bohatá pobřežní Gilda, dále Temnovské knížectví, Trojměstské hrabství, Jinovské panství a všechna svobodná města (velmi spřátelený je trpasličí stát Armun). Toto seskupení je velice pružné a velice úspěšné v dosahovaní kompromisů a postupného mocenského růstu. Díky tomu, že tento blok není rodově nijak vázán, dokáže často velice obratně kličkovat ve vnitřních konfliktech a těžit z nich. Moc získává také z kontroly téměř veškerého obchodu v Říši.

Blok nových států: Jedná se vlastně o jediný pevný politický kruh, který přibírá další členy pouze pod podmínkou smluvního zavázání k vojenské intervenci na pomoc ostatním napadeným členům. Tato praxe vznikla během zisku nezávislosti prvních států, které okamžitě potřebovali podporu. Tento blok tvoří tyto státy: Hraničské panství, Lisanské markrabství, Jinovské panství, Panství Orlanů. Tyto státy nepojí pouze vojenská spolupráce, ale snaží se společně prosadit také mocensky, především pomocí dynastických smluv.

Neutrální: Nejedná se o žádný další spolek, ale o panství, která nejsou rodově ani jinak vyhraněna a spolupracují buď s různými mocenskými skupinami, či střídavě s jednou a pak s jinou. Patří sem: Bořice, Suromské knížectví, Dolanské knížectví, Hornolisské knížectví a trpasličí stát Armun. Armun je trošku výjimečný tím, že je podporován severními trpasličími státy.

Jinovské panství náleží politicky do bloku měšťanských států, ale má vojenskou smlouvu s blokem nových států.

Probíhající konflikty: V říši probíhají v současnosti dva konflikty lokálního charakteru. Na severu Vévodství Dolního Lisu válčí hejtman malého kousku země sousedící s Horními Bořicemi s městečkem Chrstov o půdu kolem hraničního potoka.

O něco závažnější je konflikt mezi Dolnonordijským knížectvím a Temnovským knížectvím. Zde jde o vzájemnou urážku dvou celkem významných baronů při jedné pitce. Konflikt však ztrácí na počáteční zuřivosti a zdá se, že se nerozšíří na celá zainteresovaná panství.

Na území Suromského knížectví a Dolnolisského vévodství se také poslední dobou stále častěji opakují nájezdy elfích tlup ze vzdáleného Dalekého hvozdu. Tyto nájezdy jsou velmi znepokojující, protože tato dvě panství jsou obilným zásobitelem nejen celé říše, ale i okolních států.

IV). Jadov: Jadov je hlavním městem říše Orm-a-Lis a je tedy i sídelním městem panovníka. Rozkládá se ve středu říše, v západním cípu jezerní oblasti. Díky tomu je také někdy Jadov zván Městem tří jezer a pahorků. Pahorky se jmenují Skokrol, Prška a Hora Králů, je zera Tarman, Královské a Východní. (Pozorného PJ i hráče jistě trkne, že se Východní jezero nalézá na západě. Vysvětlení existuje dvojí. To první mluví o tom, že historické jádro Jadova se nacházelo o několik stovek sáhů na západ mezi dvěmi jezery, které dnes nesou název Západní a Východní. Po několika letech dospěli prý první osadníci k názoru, že místo je nevyhovující a posunuli svou osadu dále na východ, na místo dnešního Jadova. Druhou variantu zanechal známý kudůcký cestovatel Silovlád Padrnoch ve svém cestopisu „Po krajích severních cesta aneb barbarské národy v obrazech a zápisech". Tento kronikář píše: *Tomuto národu vládl prý král tak hloupý a nadutý, že nesnesl rad starších. Svým jménem nazval město v kterém sídlila i horám a jiným přírodním úkazům dával svých jmen. Toto jeho počínaní končilo často ostudnými omyly, nad nimiž pak prostí poddaní kroutili hlavou, jako tomu bylo například s jezery u hradu, který nechal sobě zbudovat.*)

Město založil bájný král Jad, dnes první světec a patron říše, asi před 450 lety. Jeho nejstarší část je dnešní „Královské město", tedy prostor mezi Východním jezerem, Královským jezerem a pahorkem Skokrol. O rozvoj města se dále zasloužil především král San Sjednotitel.

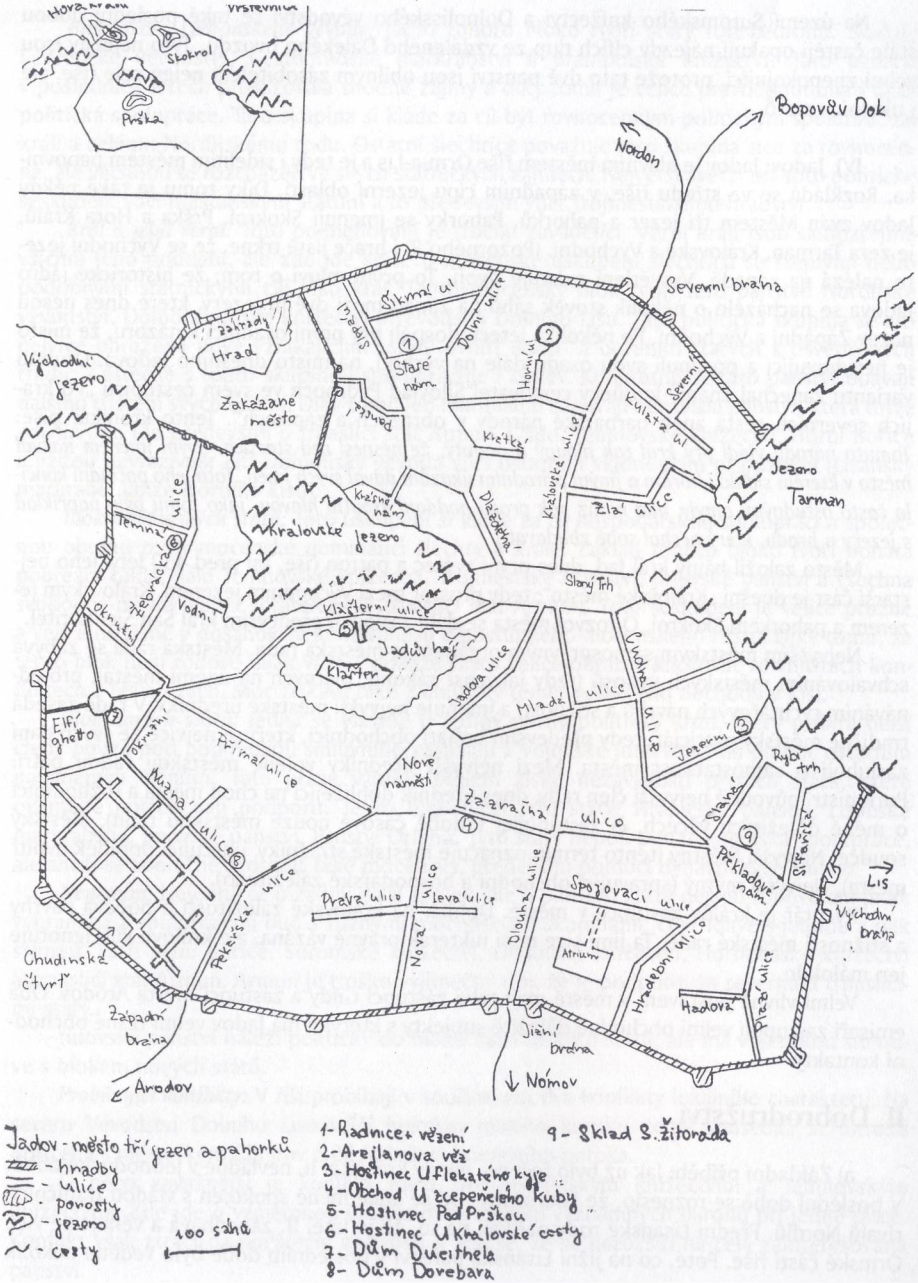
Nejvyšším městským samosprávným orgánem je městská rada. Městská rada se zabývá schvalováním městských výnosů (tedy jakýchsi zákonů, platných na území města), projednáváním rychtářových návrhů a stížností a jmenuje nejvyšší městské úředníky. V radě zasedá tradičně městský patriciát, tedy především bohatí obchodníci, kteří se nejvíce ze svých daní zasluhují o samostatnost města. Mezi nejvyšší úředníky volené městskou radou patří: Purkmistr (původně nejvyšší člen rady, dnes úředník dohlížející na chod města a rozhodující o méně důležitých věcech, či zastupující v době časové nouze městskou radu), Městský soudce, Nejvyšší Městný (tento termín označuje městské strážníky, udržující pořádek uvnitř města), Nejvyšší mýtný (spravující obchodní a hospodářské záležitosti).

Rychtář je králův zástupce v městě. Dohlíží na královské záležitosti a podává návrhy a stížnosti městské radě. Ta jimi sice není nikterak právně vázána, ale královu vůli ignoruje jen málokdo.

Velmi vlivné postavení v městě mají také zástupci Gildy a zástupci města Arodov. Oba emisaři zastupují velmi obchodně důležité subjekty s kterými má Jadov velmi těsné obchodní kontakty.

II. Dobrodružství

a) Základní příběh: Jak už bylo řečeno, mladý král Jatel II. nevládne v jednoduché době. V poslední době se rozneslo, že Ledronský rod se stále méně spokojen s vládou tradičních rivalů Nordiů. Přední Lisanské rody naříkají na to, že je Jatel II. zanedbává a věnuje se více Ormské části říše. Poté, co na jižní Lisanská panství v posledním době bylo vedeno několik


Skokrol
Prška
Bopovův Dok
Nordon
Severní brána
Šikmá ul
Dolní ulice
Hrad
Zahrady
Slepá ul
Staré nám.
Horní ul
Severní
Kulatá ul
Východní jezero
Zakázané město
Panská
Krátká
Královská ulice
Jezero Tarman
Zlá ulice
Krásné nám.
Dlážděná
Temná ulice
Královské jezero
Žebrácká ulice
Slaný Trh
Vodní
Klášterní ulice
Oknužní
Jadův háj
Klášter
Jadova ulice
Mladá ulice
Cudná ulice
Elfí ghetto
Okružní
Přímá ulice
Jezerní
Rybí trh
Nové náměstí
Nuzná ulice
Zázračná ulice
Slaná
Sítařská
Překladové nám.
Lis
Pekařská ulice
Pravá ulice
Levá ulice
Nová ulice
Dlouhá ulice
Spojovací ulice
Východní brána
Chudinská čtvrť
Atrium
Hradební ulice
Hadová
Plazí ulice
Západní brána
Jižní brána
Arodov
Nómov
Jadov - město tří jezer a pahorků
- hradby
- ulice
- porosty
- jezero
- cesty
100 sáhů
1- Radnice + vězení
2- Arejlanova věž
3- Hostinec U flekatého kyje
4- Obchod U zcepeněleho kuby
5- Hostinec Pod Prškou
6- Hostinec U Královské cesty
7- Dům Dúeithela
8- Dům Dorebara
9- Sklad S. Žitoráda

velkých nájezdů Divokých elfů, si dokonce stěžovali i nejvyšší představitelé východních rodů. V době, kdy se k alarmujícím zprávám o elfích nájezdech přidaly i zprávy o neúspěšné válce sousedního Svazu svobodných měst s jihovýchodními Nordiky, se Jatel II. rozhodl uspořádat v hlavním městě říše generální stavovský sněm.

Sněm byl svolán pod záminkou řešení naléhavých zahraničních komplikací, pro krále jsou však prioritou vnitřní záležitosti říše. V prvních dnech sněmu hodlá panovník lstí prověřit věrnost některých svých vazalů. Jedná se o ledronského vévodu, dolnoliského vévodu a lisanského markraběte. Král má v plánu navléknout několik žoldnéřů do uniforem gardy knížete Horního Lisu. Tito žoldnéři mají navodit atmosféru připraveného puče a vyzvat tři podezřelé šlechtice ke spolupráci. Poté hodlá král společně s knížetem Horního Lisu učinit prohlášení, ve kterém sdělí, že se jeho věrní i on stali obětí intrik nepřátel z jihovýchodního Nordiku. Tímto tahem hodlá nejen odvrátit podezření na vlastní nedůvěru vůči svým vazalům, ale hodlá také využít šoku šlechticů proti nebezpečně se rozpínajícím nordickým králům a prosadit vojenskou intervenci ve prospěch Svazu svobodných měst.

O celé věci ví jen tři lidé. Král, jeho první rádce a důvěrník čaroděj Arejlan a kníže Horního lisu. Vojáci i jejich nadřízení budou instruováni až pár hodin před inkriminovanou událostí.

b) Charakteristika hlavních cizích postav:

Král: Jeho úloha je dána základním příběhem jeskyně.

Arejlan: Zmateně dobrý kouzelník, člověk. Je jednou ze tří postav, které ví o připravené pasti na šlechtice. Jeho nejvyšší životní prioritou je věrná služba králi. V příběhu se bude angažovat od počátku do konce. Skrze královskou informační síť se bude snažit dohlížet na správný vývoj událostí. Bude-li něco stát v cestě ke zdárnému konci, pokusí se to nekompromisně odstranit. Arejlan sídlí na vrcholu Skokrol v kouzelnické věži, kde tradičně sídlí králové kouzelníci. Arejlan si zde v poslední době snaží vybudovat „zlou image", tedy snaží se působit na okolí strašidelně. Během dvou let, co je královým rádcem se mu to celkem slušně daří. Pomocí pomluv, které na objednávku pouští do oběhu, a pomocí různých kouzel s hrůznými zvukovými efekty se mu podařilo získat takovou pověst, že když se ukáže na veřejnosti, většina lidí i jiných ras se odvrací, aby se přežehnali proti zaklení.

Jantar: Neutrální sicco, kudůk. Jantar vytvořil a udržuje nejen v Jadově, ale po celé říši síť v královských službách. Mimo to je také Nejvyšším královským komorníkem, tedy nejvyšší finanční správce království. Jantar má na nejvyšším bodu svého žebříčku hodnot prosperitu a stabilitu říše. O připravované události neví nic a sám je přesvědčen, že je pouze na něm, aby zajistil únik tajných informací v hlavních sněmovních kuriích (tedy v kurii panské a královské). Domnívá se, že městské státy se pokusí získat nějaké informace a politicky a hospodářsky je využít a tomu je připraven tvrdě čelit. Největší podezření má na Gildu, Trojměstské hrabství a na pohádkově bohatého magnáta Jana Hnízdozhlída, který vlastní informační síť na velmi vysoké úrovni.

Norník: Neutrální kudůk ve službách Trojměstského hraběte, a tato služba je pro něj také nejvyšší prioritou. Dostal od svého pána za úkol najmout schopnou skupinu lidí, kteří se vyznají v jemné práci jako je např. získávaní informací a kteří se zároveň nezaleknou prvních příznaků problémů. Jeho pán Vojmar Grounic z Meziměstí se domnívá, že král má v úmyslu uzavřít na sněmu tajnou dohodu s představiteli Gildy, která by měla zničit ostatní

měšťanské státy a svobodná města. Norník si najme družinu a ta bude mít za úkol prověřovat a získávat informace a vůbec vše ostatní co bude potřeba.

Lasička: Neutrální sicco, člověk. Jeho jediným bohem je jeho měšec. Lasička je bossem Jadovského podsvětí. Má k dispozici síť, která sice působí pouze v Jadově, ale v tomto městě má nejdelší prsty. Lasička sice nemá při sněmu žádný konkrétní cíl, kterého by chtěl dosáhnout, ale bude se snažit co nejvíce v jeho průběhu vydělat. Bude se soustředit na běžné nabízení služeb (objednávka krádeží, vražd, vydírání, prodej informací.), ale také se sám pokusí získat co nejvíce informací, které by mohl výhodně prodat.

Běžec: Neutrální lupič, člověk. Běžec, je dobrodruh na volné noze, který však v poslední době pracuje výhradně pro Gildu. Dostává také občas informace od soukromé sítě Jana Hnízdozhlída a proto je velice dobře informován o dění. Jeho úkolem je v případě nečekaných komplikací při jednání sněmu odstranit překážky, které by mohli ohrožovat zájmy Gildy. Konkrétně má Gilda obavy ze spolčení šlechty a krále proti slibně se vyvíjejícím měšťanským státům a dále se obává královské obchodní smlouvy s některými městy a státy, které by byly pro Gildu obchodně nevýhodné (jako tomu bylo v minulosti například se smlouvou se Svazem svobodných měst). Gilda se bude snažit prosadit na sněmu trestnou výpravu proti Divokým elfům, kteří drancují jih země, potíže Svazu svobodných měst jí naopak příliš vrásek nedělají, neboť jde o nebezpečného obchodního konkurenta.

Informátoři: Jde o cizí postavy na které budou mít hráči během dobrodružství kontakt. Tyto postavy jim budou dodávat informace, nejde však o žádnou výzvědnou síť, jedná se pouze o informace volně kolující po městě a informace o městě a říši celkově, které zná každý vzdělanější obyvatel říše a k nimiž by jinak postavy měli jen těžko přístup.

Dúeithel: Zmateně dobrý obchodník, elf. Dúeithel je jedním ze sedmi Starších Jadovského kruhu, což znamená, že je vlastně členem městské rady s působností na elfí ghetto. Sídlí na prostranství u Posvátného buku, kde také vlastní obchůdek se smíšeným zbožím (potraviny, oblečení, pracovní nářadí .). Díky časté spolupráci králova dvora s ghettem může Dúeithel dodávat informace, které budou pramenit jak od elfského etnika, tak ode dvora.

Slanimír Žitorád: Neutrální obchodník, hobit. Žitorád vlastní sklad potravin na Překladovém náměstí. Je velice dobře informován, co se týče drbů pocházejících od obchodníků, a je také dobře informován, co se povídá po městě. Díky jeho příslušnosti k obchodnickému řemeslu se mu občas dostane i nějaká informace proudící z bohatého městského patriciátu.

Dorebar: Neutrální voják (sloužící v Ormu jako Městný), barbar. Dorebar je nepříliš bystrý voják, který našel smysl života v puntičkářském plnění příkazů nadřízených a ve vojenském drilu. Vlastní dům v Nuzné ulici, což je hraniční ulice chudinské čtvrti, což znamená, že Dorebar je „bohatý v chudině". Informace, které může poskytnout, mají kořeny jak v nejnižší městské společnosti, tak mohou proniknout ze strážnického prostředí (nejedná-li se o služební tajemství, které by Dorebar neprozradil ani vlastnímu otci).

Horomír Přelezl: Neutrální alchymista, kudůk. Přelezl vlastní obchůdek „U zcepenělého Kuby", který se specializuje na prodej pomůcek pro dobrodruhy (vybavení, výstroj, nářadí.) . Přelezl se kromě toho soustředí na získávaní ingrediencí a surové magie, kterou potom, patřičně oceněnou, prodává dál. K tomuto účelu najímá i volné dobrodruhy a za získané ingredience hotově platí. Hotové lektvary a jiné produkty prodává pouze výjimečně a za nehoráznou cenu. Informace, které může poskytnout, pocházejí většinou od dobrodruhů, výjimečně se k němu dostane i nějaká informace z Ormského podsvětí, kterému občas dodává něco na objednávku.

Hostinec „Pod Prškou": Tento zdroj informací bychom měli nazvat spíše „informačním pramenem" než informátorem. Jde o místo, kde se scházejí hraničáři putující skrze město a také svatí muži zmoženi po celodenní službě lidu. V tomto hostinci pak hraničář může zaslechnout nějaké novinky od bratrů hraničářů a proniknou sem i informace z nedalekého kláštera Jadových kněží. Tento druh informací pak shrnuje novinky od zbožných mužů říše jakéhokoliv stavu (Ne, že by kněží porušovali zpovědní tajemství, ale mají celkem slušné společenské postavení a jsou často osobními přáteli vlivných mužů, od nichž se leccos doslechnou).

c) Úvod pro hráče:

Sešli jste se, abyste si odpočinuli od denního stereotypu, který vás doma ovládá, a užili si nějaké to dobrodružství. Po krátké debatě jste se rozhodli vyrazit do Města měst, Města tří jezer a pahorků, do Jadova, hlavního města říše Orm-a-Lis. Když jste se do města blížili, povšimli jste si shonu, jenž provází cestovatele směřující do města. Při jedné zastávce se s vámi dal do řeči obchodník, od něhož jste se dozvěděli, že se v městě chystá generální sněm. Po té co jste dorazili jste se vyptali na slavný hostinec „U flekatého kyje", kde se scházejí dobrodruzi, kteří mají nouzi o práci. Hostinec byl celkem prázdný, což vás překvapilo, ale je to vlastně výhoda. Poté, co jste si objednali, jste zasedli a čas si krátíte vyprávěním novinek.

d) Tajné informace pro hráče:

Podle povolání: ***Kouzelník:*** *Poslední dobou jsi stačil sledovat dění v říši jen povrchně. Poté, co před léty utichly rozbroje mezi městy a vysokou šlechtou o moc, se situace uklidnila. To by se však mohlo změnit díky nedávné smrti moudrého Jatela I. Oba znepřátelené tábory ucítily svou šanci na zvrat poměrů a snaží se získat mladého Jatela II. na svou stranu. Zatím se to žádnému táboru nepodařilo, a tak stále vedou svou malou tichou válku. Bohatá města a měšťanské státy drží pevně v rukou obchod, díky čemuž se šlechta zatím nepokusila o přímou vojenskou konfrontaci, oba tábory se však snaží získat nějaké drobné výhody, které by je postupně zvýhodňovaly, až by se staly dominantními.*

Co se Jadova týče, byl jsi v něm pouze jako malý chlapec s rodiči. Pamatuješ si město jen matně a sám by ses asi brzy ztratil. Co ti však v souvislosti s Jadovem utkvělo v paměti je, že tvá matka ti kdysi, když jsi odcházel na studia, říkala: „ A kdybys, chlapče, někdy procházel Jadovem, nezapomeň navštívit tvého kmotra a mého dávného přítele Dúeithela, který sídlí na prostranství u Posvátného Buku."

Alchymista: *Výlet s přáteli ti přišel vhod. Dlouhá doba strávená nad studiem nebo nad zkumavkami unavuje. V hostinci, v kterém bydlíš při svém studiu, se dá čas často trávit nanejvýš debatou o politice. Ostatní studenti nejčastěji spokojeně vyprávějí o stále více se vzmáhajícím měšťanském živlu, který byl ještě před dvaceti lety plně závislým na králi a na šlechtě. Města se v posledních letech vymanila z královského dohledu a plně se osamostatnila. Městská rada se ve většině měst skládá pouze z předních měšťanů a královští rychtáři byli vytlačeni z jednání rady. Města dokonce prosadila účast svých zástupců na sněmu. Utvořilo se také několik bohatých států, kterým vládne měšťanstvo a které se nazývají měšťanské. Nejbohatší je Gilda, po ní Trojměstské hrabství, Temnovské knížectví a Jinovské panství. Tyto státy víceméně spolupracují, aby dokázaly čelit převaze šlechtického živlu, není však výjimkou vzájemné osočování a hašteření, ať už se jedná o obchodní záležitosti či o mocenské.*

Do Jadova se celkem těšíš. Mistr tě do něj občas posílá, když nemůže sehnat nějakou ingredienci do lektvaru. V Zázračné ulici zde má krámek „U Zcepenělého Kuby" kudůk Horomír Přelezl, vlastně jediný člověk v Jadově, s kterým se znáš. Je to milý člověk a spolehlivý obchodník. Vždy sežene co je

potřeba a rád si popovídá. Při poslední návštěvě se neopomněl zmínit, že bude potěšen, když se zastavíš, budeš-li někdy projíždět, a rozhodně se máš zastavit, budeš-li hledat nějakou práčičku.

Válečník: *Neustálé cesty, které musíš ve službě a při tréninku vykonat, mají i své výhody. Často potkáváš zajímavé lidi a dozvíš se, co se kde šustne. Poslední dobou se hodně mluví o dvou věcech. Ta první je válka, která zuří mezi jihovýchodními nordickými králi a sousedním Svazem svobodných měst. Hodně tvých známých odešlo v žoldu dobře platícího Svazu do války, jiní čekají a doufají, že říše se do konfliktu vloží. Druhou často přetřepávanou událostí je chaos, který na jihu říše rozpoutaly nájezdy Divokých elfů. Spousta vojáků elfy nenávidí, protože už ochutnali elfí šípy a nejraději by je všechny viděli nacpaný v městských ghettech. Mnoho vojáků také očekává vyhlášení trestné výpravy do lesů Divokých elfů.*

V Jadově jsi zatím nikdy nebyl a trošku ti takové množství lidí nahání hrůzu. Těšíš se však velmi na návštěvu tvého starého dobrého přítele, kterého jsi už přes dva roky neviděl. Jmenuje se Dorebar, bydlí v Nuzné ulici a dělá v městě městného. Je to přítel tvého zesnulého otce ze služby, který tě po jeho smrti asi rok vychovával. Když se s tebou loučil, měl slzy v očích a zval tě, že se můžeš kdykoliv vrátit, nebo jen zastavit a vždy budeš v jeho domě vítán.

Zloděj: *Když jsi s přáteli vyjel vstříc dobrodružství, hned jsi ožil. Odpočinek od učení a od zlodějského cechu jistě přijde vhod. Jadov sice není pro tebe ideálním rekreačním místem, ale doufáš, že se zde zdržíte minimálně. Profesně je však Jadov pro zloděje velmi zajímavý. Ve zdejším cechu působí špičky oboru a mezi studenty panuje velký respekt k pověstné zločinecké organizaci sicca Lasičky. Říká se o něm, že mu slouží polovina městských úředníků včetně městského soudce. Při jedné pitce jeden starší student přisahal, že se dozvěděl zaručeně fungující kontakt na tuto organizaci. Stačí se v hostinci „U královy cesty" zeptat na „štamgasta vévodu Špačka".*

Jinak Jadov znáš samozřejmě velmi dobře. Dokonce zde žije jeden velmi dobrý přítel z mládí, který má na Překladovém náměstí sklad. Jmenuje se Slanimír Žitorad. Vždy, když ho vidíš, si najde jako správný kamarád čas, aby s tebou mohl zajít na sklenku a popovídat si. Okruh jeho oblíbených diskusních témat se sice točí kolem obchodu a městských drbů, ale i to se někdy hodí. Naposledy jsi ho viděl asi před půl rokem, kdy měl zrovna nějaké tahanice s úřady ohledně daní, a tak jsi zvědavý, jak to dopadlo.

Hraničář: *Cestou do města jsi měl dost času, a tak sis našel i čas na přemítání o zprávách, které se k tobě v poslední době dostaly. Řád hraničářů je velmi znepokojen zhoršující se situací jak uvnitř říše, tak i v okolí. V poslední době se začínají ozývat nespokojené hlasy z různých částí říše. Na severu jsou velmi napjaté vztahy mezi státem Armunem a okolními státy, válečný stav je mezi částí dolnonordijské a temnovské šlechty a hrozí i rozšíření konfliktu na celou říši. Vrcholní představitelé církve se tomu snaží předejít a upozorňují na nebezpečí, které číhá za hranicemi říše. Jedná se o peklo, které panuje na jihu říše, kde Divocí elfové útočí na osady a dokonce i na města. Hraničářské bratrstvo se snaží chránit bezbranné poddané, ale nájezdy začínají nabírat na intenzitě a hrozí úplné ztracení kontroly nad jihovýchodem říše. Mnoho bratrů hraničářů se však obává, že král dá přednost ozbrojenému zásahu ve prospěch obchodně důležitého Svazu svobodných měst. Rozhodnutí však přinese až sněm.*

V Jadově jsi poprvé v životě. Velká města tě nijak nelákají, je však pravdou, že Jadov je centrem říše a je zde možné narazit na mnoho bratrů z daleka. Hraničáři se tradičně scházejí v hostinci „Pod Prškou" nedaleko kláštera. V tomto hostinci je možno vyslechnout mnoho novinek z daleka i z říše a prý i dokonce někteří kněží uleví svému jazyku a leccos poví.

V případě, že by na nějakou postavu nezbyla žádná tajná informace, jsou k dispozici informace pro některé rasy (nemusí být dodržovány přesně, jde o to, aby se všechny postavy rovnoměrně rozdělily o informace).

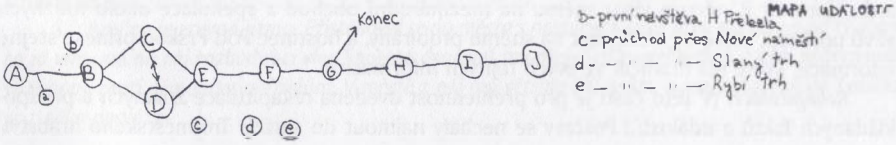
Elf: *Do Jadova se celkem těšíš. Přestože jsi vyrůstal v klasickém elfím prostředí, tedy v lese, nikdy jsi se plně neztotožnil s opovržením, které mají lesní elfové pro elfy z města. Lesní elfové je většinou považují za štěkající psy, kteří jsou vždy na dosah svého pána, kdyby něco potřeboval. Jejich odstěhování do města je také často chápáno jako zrada základního rysu elfího národa – volnosti a svobody. Ty sám jsi měl možnost několik městských elfů poznat a ti zcela změnili tvůj názor na ně. Jednalo se většinou o velmi moudré muže, kteří přišli do města z lásky ke vzdělání či z podobně vznešených důvodů. Sami však platí více či méně skrývanou nenávistí okolního obyvatelstva, a to díky odlišnému náboženství. Elfové jsou odkázáni do ghett a občas závist okolí přeroste pod náboženskou záminkou v otevřené napadení či v pogromy. Naštěstí jsou elfové velmi často zaměstnáni v královských službách a tak se je král snaží co nejvíce ochránit před těmito pohromami.*

Hobit: *Návštěva Jadova ti přijde celkem vhod. O současném dění v říši jsi docela slušně informován a sněm, který se bude v Jadově konat, by mohl být velmi významným. Vážky v mocenském souboji mezi šlechtou a městy jsou stále vyrovnané a zvrátit by to mohla nepatrná událost. Král je mladý a nezkušený a je tedy možné se o takový zvrat pokusit. Objevily se dokonce dohady o tom, že nějakou neočekávanou akci chystá sám král. Jediné, čím jsi si jistý, je neobvyklá činnost různých vyzvědačů a informátorů okolo příprav sněmu a také velmi horečná diplomatická činnost všech zainteresovaných stran. Je jasné, že chystaný sněm bude velké diplomatické kolbiště v zápase o moc.*

Člověk: *O chystaném sněmu ses dozvěděl na poslední chvíli. Poslední dobou jsi často slyšel o nepokojích panujících jak mezi městským živlem a šlechtou, tak mezi šlechtou a králem. Povídá se, že stále více šlechtických rodů je nespokojeno s vládou Nordijské dynastie. Šlechtici vyčítají králi nedostatek zájmu o jejich rodová panství, stejně jako na druhé straně přílišné zasahování do posvátných práv královských leníků. Na chystaném sněmu určitě bude možno dozvědět se mnoho zajímavých věcí, jen škoda, že tam obyčejní lidé nemají přístup. Sám bys velice rád pozoroval, jak se přivítají a jak spolu budou jednat jednotliví zástupci říšských zemí a král.*

Trpaslík: *V Jadově jsi se ocitl poprvé. Pověsti o tomto městě moc nepřeháněly, skutečně svou mohutností najde na celém severu rivala jen těžko. Příliš jsi se však do města netěšil. Poté, co se osamostatnil trpasličí stát Armun, kde se vlastně vytvořila v říši nevídaná komunita jedné rasy, nejsou trpaslíci v říši příliš oblíbení. Vztahy s okolním Nordijským vévodstvím, od něhož se Armun oddělil, jsou na bodu mrazu a otevřenému konfliktu brání tichá spolupráce se severní Trpasličí říší a s Gildou. Ani král není z pochopitelných důvodů nadšený, že se v říši vyskytl takovýto „cizorodý" prvek, podporovaný neříšskými mocenskými silami. Na chystaném sněmu by se sice nemělo jednat o tomto problému, ale určitě se najde někdo, kdo se ho bude chtít dotknout.*

e) Události: V této části budou popsány události, z nichž se skládá celé dobrodružství. Postup událostí je zachycen na mapě událostí. Hlavní události jsou značeny velkými písmeny, vedlejší nebo vázané lokálně malými.



Událost A: Služba říši

Obsah: (V této části je pro PJ obsah celé události, dále jen *O:*) V události A navštíví v hostinci „U flekatého kyje" postavy Norník a najme si je pro diplomatické, informační a podobné služby.

Popis pro hráče: (V této části je popis událostí určený pro hráče nebo události a okolnosti, na které zřejmě postavy narazí, dále jen *P:*) Zatímco *jste trávili čas povídáním, vstoupil do hospody dobře oblečený kudůk a po chvilce rozhlížení zamířil k vašemu stolu. „Dovolte, abych se představil," začal. „Jmenuji se Norník a jsem zaměstnám ve službách Trojměstského hraběte Vojmara Grounice z Meziměstí. Zrovna teď sháním partu schopných lidí pro nesnadné úkoly, co vy na to, pánové?"* Dále jim oznámí, že si je chce najmout od začátku sněmu až do konce a dohodnou se na mzdě za jeden den a na případné záloze (podle úvahy PJ). *„Obsah vaší práce bude různý, ale předpokládám, že hlavní pole působnosti bude v informačních a možná také diplomatických službách. Z důvodu utajení vám dám přesný popis vaší práce až večer před začátkem sněmu. Sejdeme se v Zakázaném městě, tedy za hradbami Královského hradu, kam prostý lid nemá přístup. Vstup vám zajistí tento pergamen s pečetí mého pána. Za hradbami se na mne vyptejte strážci a neprodleně mě navštivte. Zatím na shledanou."* Pergamen, který postavy dostanou, slouží ke vstupu do „prvního okruhu Zakázaného města", tedy do podhradí, kde bývají ubytovaní diplomaté a doprovody návštěv. Vstup přímo do hradu s tímto pergamenem není povolen.

Informátoři: V této části jsou shrnuty informace od všech informátorů, které mají vztah k popisované události. Pro větší reálnost se zde občas vyskytnou i nepravdivé a zavádějící události. Události budou uvedeny pod zdrojem odkud pocházejí. Označení zdrojů bude buď monogram jména informátora, první dvě písmena jména informátora, a v případě hostince „Pod Prškou" to bude zkratka *PP*. Budou uvedeni jen ti informátoři, kteří k tématu mají určité informace, ať už pravdivé či nepravdivé. Pokud informátora navštíví jen jeho známí (což je pravděpodobné, neboť tím, že se postavy rozdělí a navštíví každá svého informátora ušetří čas) jedná se o tajné informace!

V této události se budou hráči pravděpodobně chtít informovat na Norníka.

Dú: Ano, jméno Norník jsem už slyšel, je to první rádce Trojměstského hraběte. Jde o něm pověst jako o velmi schopném chlapíkovi. Podařilo se mu získat pár velmi výhodných celních dohod a ještě pár dalších úspěchů.

Do: Norník, říkáš? Norník, Norník. Už si vzpomínám, je tomu asi rok a půl. Tehdy měli všichni strážní v městě pohotovost, protože prý byl v městě viděn zločinec jménem Norník. Všichni jsme dostali jeho podobiznu, ale zadržet se ho nepodařilo a z města uprchl. Od té doby jsem o něm neslyšel. Dorebar skutečně mluví o Norníkovi. Jde však o jiného Norníka. Zločinec přezdívaný Norník byl delikvent v oblasti vykrádání domů důvěřivých kudůčích vdov. Byl před rokem zadržen a popraven v Arodově.

Pokud se budou chtít postavy informovat na připravovaný sněm poskytne jim informátor zprávy ze svého oboru, tedy Dúeithel něco o diplomatických přípravách, Dorebar něco o zajišťování bezpečnosti, Slanimír Ž. něco o obchodním ruchu okolo přípravy stravování atd., Horomír P. něco o vlivu sněmu na mezinárodní obchod a spekulace okolo možných vlivů událostí, které by mohly být na sněmu probírány, a hostinec Pod Prškou přinese stejné informace, které má hraničář ve svých tajných informacích.

Rekapitulace: (V této části je pro přehlednost uvedena rekapitulace známých a předpokládaných faktů a událostí.) Postavy se nechaly najmout do služeb Trojměstského hrabství.

Jejich práce začne přesně za dva dny další schůzkou s Norníkem. Čeho si však postavy všimnout nemohli je, že jejich najmutí zaregistrovala jak tajná královská služba řízená Jantarem, tak Lasičkova zločinecká síť.

Událost B: Poprvé v akci

O: Postavy se setkají s Norníkem a ten jim upřesní, v čem bude spočívat jejich práce, a zadá jim první úkol.

P: Vstup do Zakázaného města s pergamenem nebyl žádným problémem. Strážní ho okem přejeli a s krátkým zabručením na znamení souhlasu vás pustili dál. Najít Norníka vám také nezabralo moc času. Norník vás pozval do svého pokoje a nabídl vám předem připravené jídlo a pití. Po večeři si přisedl a spustil: „Teď vás, pánové, musím trochu více uvést do obrazu. Jak jistě víte, zítra začíná v Jadově generální sněm všech stavů. Problém je v tom, že ač je zde několik drobných záminek, nikdo vlastně netuší, proč přesně byl sněm svolán. Každý kroužÍ okolo a snaží se získat co nejvíce událostí. A přesně to bude i váš úkol. Ve své práci budete často působit i jako oficiální zaměstnanci hrabství v diplomatických službách, takže vše pořádně promyslete a hlavně žádný násilí!" pohledem sjel vašeho po zuby ozbrojeného válečníka. „Neříkám sice," pokračoval „že není možné, abyste se dostali do situace, kdy bude použití násilí nevyhnutelné, ale pokud budete jednat jako diplomati, tak vás něco podobného vůbec nesmí napadnout.

Takže pro začátek pro vás mám prověření dvou věcí, kde si myslíme, že bychom mohli nalézt nějakou stopu. Za prvé je velice podezřelý vliv králova kouzelníka a jeho prvního rádce Arejlana, zvlášť, když nemá moc dobrou pověst. Za druhé nám neuniklo, že ledronský vévoda měl jasně největší ozbrojený i ostatní doprovod. Prověřte to! Až budete s prací hotovi, tak mě přijďte informovat o výsledku."

I: Informace týkající se prověřovaní záležitostí zadaných Norníkem se nacházejí v událostech, kde prověřování probíhá.

R: Postavy dostaly zadané první úkoly.

Událost C: Věž černého mága

O: Postavy se pokusí zjistit něco více o Arejlanovi. Pravděpodobně se pokusí vniknout do jeho věže stojící na pahorku Skokrol, kde se s Arjelanem setkají.

I: Zde se informace nacházejí před popisem, neboť si postavy budou zřejmě chtít něco zjistit o Arejlanovi dřív, než něco podniknou (později se to může ze stejného důvodu opakovat).

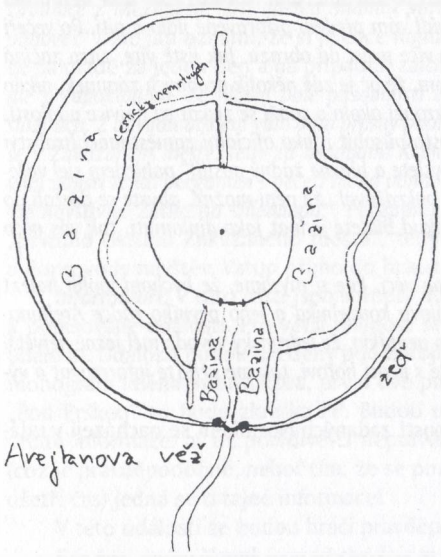
Dú: Samozřejmě, kdo by neznal Arejlana, krále prvního rádce. No, kolují o něm prapodivné zvěsti, že slouží černé magii a že pořádá černé mše a oběti ďáblovi, ale potvrdit nic nemůžu. Mnohdy se lidský řeči o někom velice mýlí, jindy se strefí.

Do: Párkrát jsem se s ním setkal, a ve skutečnosti nepůsobí až zas tak strašně, ale kolujou o něm hrozný zprávy. Osmnáctiletá Růžena Kozlíková byla naposledy spatřena, jak s ním jde do jeho věže, a od tý doby jí už nikdo nikdy neviděl. A lidi, co bydlí u Skokrolu, povídají, že se tam dějou přes noc strašný věci.

SŽ: Arejlan je známá firma. Přistěhoval se do města s nástupem krále před pár lety a od tý doby, co já vím, má na něj rozhodující vliv. Spousta dvořanů mu přeje jen to nejhorší a v jeho přítomnosti se žehnají proti démonům a ďáblům. V městě z něj má většina lidí hrůzu a prej i starej lišák Lasička je z něho nervózní.

HP: Já osobně proti němu nic nemám. Občas si ode mě něco koupí a po soukromí mých zákazníků mi nic není, já jenom prodávám zboží. Většina lidí se ho bojí a nenávidí ho, protože prej je zaprodanej černý magii, ale mě babský řeči nezajímaj. Já osobně o ničem špatným, co by provedl, nevím!

PP: Arejlan je jeden z největších problémů ve městě. Nikdo nemůže pochopit, jak někoho takového mohl král přijmout do svých služeb. Je očividně spojen s temnými silami a má na všechny okolo sebe pouze špatný vliv. Vraždy jsou v jeho věži pravděpodobně na denním pořádku a spolky s ďáblem podle ověřených zpráv pořádá každý úplněk. Církev je bezradná a nic s tím nemůže udělat a je velmi podivné, že opat, který je v podobných věcech velmi horlivý je v tomto případě nečinný.



P: Arejlanova věž působí ponuře. Je obehnána vysokou kamennou zdí za niž je vidět pouze několik vrchních pater věže. Zeď je pokrytá břečťanem, stejně jako věž. Jediným vchodem se zdají být železná vrata se špehýrkou a klepadlem ve tvaru dračí tlamy. Pokusí-li se postavy dostat dovnitř standardně, tedy, že zaklepou na vrata, neuspějí. Špehýrkou uvidí pouze podivně vodnaté oči sluhy, který je potom, co se zeptá zda jsou objednáni, odmítne vpustit. Nevpustí je ani v případě, že mu budou tvrdit, že objednáni jsou, protože má o objednaných návštěvách přehled. Přelezou-li postavy zeď naskytne se jim pohled do zahrady. *Zahrada vypadá jako ve zlém snu. Rostou tu podivné zakrslé keře, které vypadají uschle, přesto je však tu a tam zdobí lísteček. Okolo cesty se rozkládají močály, nepochybně uměle udržované, z nichž stoupají do okolí smrduté plyny.* Okolo cesty je neprůchodný „močálový příkop", kde se mohou postavy i utopit, spadnou-li tam. Za ním se začnou po chvíli objevovat nízcí nemrtví (kostlivci, zombie, ghúlové). Jejich úloha je čistě zastrašující, ale potom, co uvidí, že postavy jsou ozbrojené a připravené bojovat, se nemrtví stáhnou. Je možné, že postavy přelezou zeď v místech, kde se nacházejí cestičky pro nemrtvé, a pak se s nimi pravděpodobně střetnou, ale nemrtví sami mají příkaz pouze zastrašovat. Než se postavy dostanou až ke vchodu do věže, ozve se hlasitý a zvučný hlas: *„Kdo se to opovážil vstoupit do mého sídla?"* Ať už postavy odpoví cokoliv, po chvíli se vrátka do věže samy otevřou. Postavy pak jedinou chodbou dojdou do místnosti, kde na ně bude čekat Arejlan. *Vstoupili jste do dlouhé místnosti. Místnost je zdobena červenými a černými drapériemi a občas i nějakým z kovu zhotoveným reliéfem, většinou s motivem lebky. Místnost buď nemá okna, nebo jsou dokonale zakrytá, jediným zdrojem světla jsou blikající pochodně. Na konci místnosti je dlouhý stůl, na jehož konci sedí černě oděný muž s holí. Když se k němu blížíte, najednou se od stolu odsune* x–počet postav *židlí a muž vám pokyne, abyste usedli.* Pokud se postavy neposadí dobrovolně, budou posazeny pomocí magie. Po krátkém rozhovoru, v němž se bude Arejlan pokoušet zjistit účel jejich návštěvy (který už mu je beztak jasný, protože čerpá informace od tajné královské služby a brzy si dá dohromady fakta a zjistí, že postavy slouží Trojměstskému hraběti), spustí monolog:

„Tak vy jste sem, pánové, přišli, abyste zjistili, co jsem zač? No dobrá, tedy. Pojďte se mnou do další místnosti.“ A vykročí východem vedoucím z druhého konce místnosti. Chodba vede přes točité schodiště do další, o mnoho skromnější místnosti. Místnost i celá chodba jako by nezapadala do představy, kterou jste si prozatím o hradu udělali. Místnost má zcela běžný počet oken, je skromně zdobená květinami i obrazy. Arejlan se opět usadí u stolu a místa nabídne i postavám. *„Jak vidíte, trochu si ve svém hradě hraji na přetvářku. Samozřejmě, že král by nepřijal do svých služeb někoho kdo by se zabýval černou magií, ale když si to o vás lidé myslí, mají pak před vámi pořádný respekt. Stačí nějaké ty kvílivé zvuky v noci, občas nějaká panna, kterou nikdo od doby, co ke mně vejde, nespatří, a lidé si ostatní domyslí a za chvíli o vás kolují celkem slušné pověsti. Je to prostě takové moje image. Ví to o mě pár lidí a ti to chápou a prostý lid věří tomu, čemu věřit chce. Pravda, trošku mám problémy s církví, ale to se dá přežít.“* Arejlan bude čekat na reakce a případné vysvětlování (budou-li například postavy chtít vědět, kde vzal a na co má nemrtvé, řekne jim, že je má od obchodního partnera a že se mu starají o zahradu a straší vetřelce) a po chvilce rozhovor ukončí: *„Vidím, že jste se dozvěděli, co jste potřebovali a nyní jistě chápete, že mne volají povinnosti.“* A vyhodí je.

R: Postavy zjistily, že Arejlan je dobrý kouzelník, který se tváří jako zlý černokněžník. Žádné informace k chystanému sněmu se však nedozvěděly.

Událost D: Pátrání v Zakázaném městě

O: Postavy se pokusí prozkoumat aktivity ledronského vévody, zejména proč má největší ozbrojený doprovod.

I: SŽ: Jo, slyšel jsem o tom. No, je celkem možný, že se něco nekalého chystá. Nordiové a Ledronové se nikdy radi neměli. Asi není moc pravděpodobný, že vypukne nějaká šarvátka, ale spíš se vévoda pokouší krále zastrašit svou mocí, a není divu, vždyť vévoda je druhý nejmocnější feudál v říši.

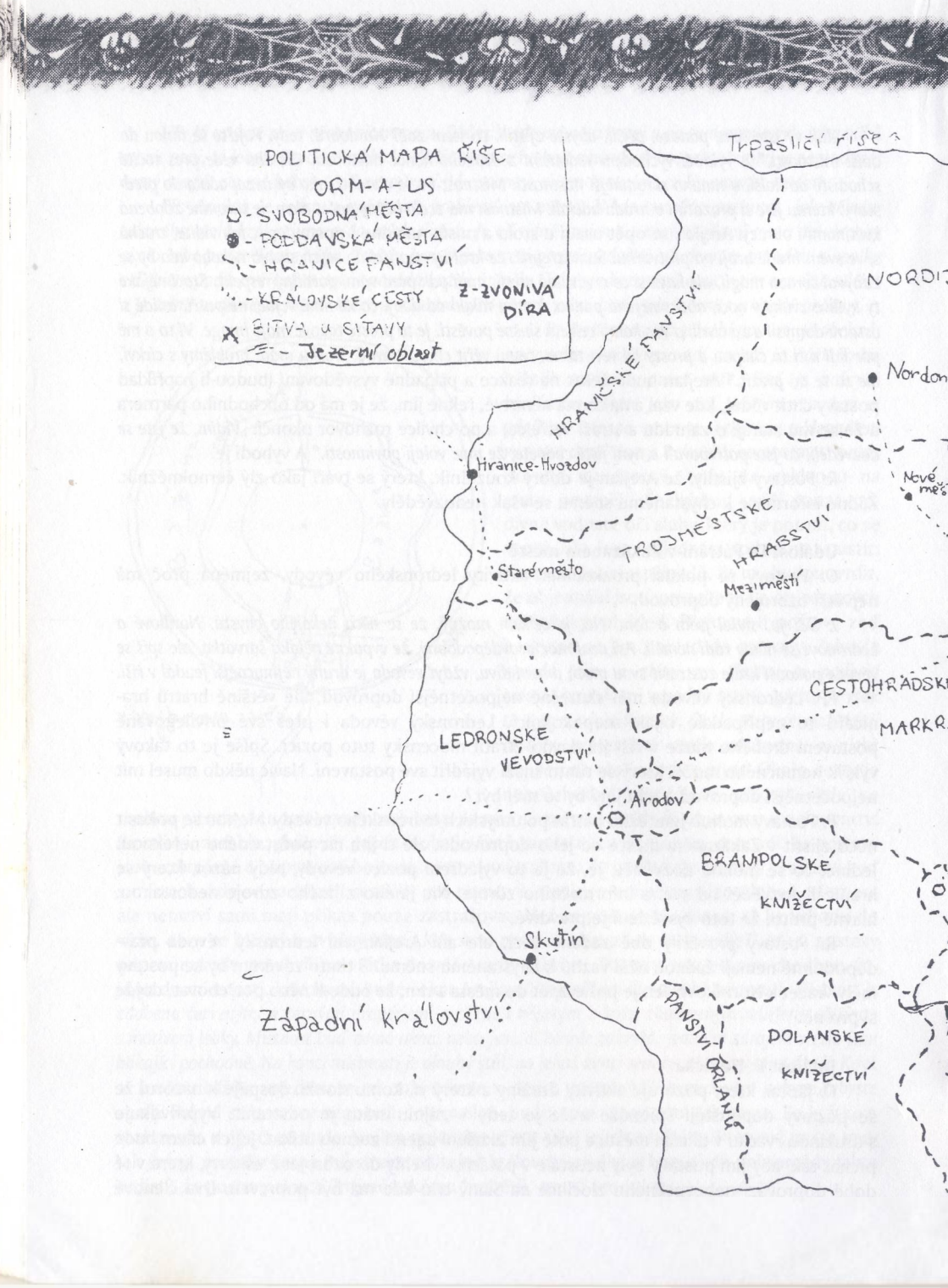
PP: Ledronský vévoda měl skutečně nejpočetnější doprovod, ale většině bratrů hraničářů to nepřipadalo nijak znepokojující. Ledronský vévoda i přes své privilegované postavení druhého muže v říši již dávno ztratil mocensky tuto pozici. Spíše je to takový výkřik nemocného muže, který se tímto snaží vyjádřit své postavení. Navíc někdo musel mít nejpočetnější doprovod a kdo jiný by to měl být?

P: Postavy mohou jen těžko pátrat po úmyslech ledronského vévody. Mohou se pokusit něco zjistit v Zakázaném městě od jeho doprovodu, ale ti jim nic podstatného neřeknou. Jediné, co se mohou dozvědět, je, že je to vyjádření pozice vévody, tedy názor, který se hraničář dozvěděl od svého informačního zdroje. Nic jiného z jiného zdroje nedostanou, hlavně proto, že toto vysvětlení je pravdivé.

R: Postavy prověřily obě zadané věci, ale ani Arejlan ani ledronský vévoda pravděpodobně nemají žádnou užší vazbu k chystanému sněmu. S tímto závěrem by se postavy měly vracet k Norníkovi. Ten je pošle zpět do města s tím, že bude-li něco potřebovat, dojde si pro ně.

Událost E: Honička

O: Jantar, který pozoruje aktivity družiny a který ví, komu slouží, dospěje k názoru, že se postavy dopouštějí špionáže a že je tedy v zájmu státu je odstranit. Vyprovokuje s družinou rvačku v ulicích města a poté jim zkušení agenti začnou utíkat. Jejich cílem bude prchat tak, aby jim postavy byly neustále v patách a vběhly do ozbrojené eskorty, která v té době doprovází nebezpečného zločince na Slaný trh, kde má být popraven. Dva členové


POLITICKÁ MAPA ŘÍŠE
ORM-A-US
O - SVOBODNÁ MĚSTA
● - PODDANSKÁ MĚSTA
- HRANICE PANSTVÍ
- KRÁLOVSKÉ CESTY
X BITVA U SÍTANY
Jezerní oblast
Z-ZVONIVÁ DÍRA
Trpasličí říše
NORDI
Nordon
HRANICKÉ PANSTVÍ
Hranice-Hvozdov
Nové
TROJMĚSTSKÉ
HRABSTVÍ
Staré město
Mezi město
CESTOHRADSKÉ
MARKR
LEDRONSKÉ
VÉVODSTVÍ
Arodov
BRAMPOLSKÉ
KNÍŽECTVÍ
Skutín
Západní království
PANSTVÍ ORLANŮ
DOLANSKÉ
KNÍŽECTVÍ

Bouřlivé moře
Armûn
Bopovův Lok.
Harmín
ÉVODSTVÍ
GILDA
TEMNOVÍ KNÍŽECTVÍ
Učtí
Donarovice
DOLNOVORDISKÉ KNÍŽECTVÍ
Temnovía
Lokno
JINOVSKÉ PANSTVÍ
Trost
LISANSKÉ MARKRABSTVÍ
DLOUHÉ BOŘICE
Lis.
KNÍŽECTVÍ HORNÍHO LISU
Aniso
DOLNÍ BOŘICE
HORNÍ BOŘICE
Sountoky
VÉVODSTVÍ DOLNÍHO LISU
Slzice
Laskan
Svaz svobodných měst

průvodu jsou ve službách tajné královské služby. Ti okamžitě zaútočí na postavy, které (nejpravděpodobněji se zbraněmi v rukou) nalítly v plné rychlosti do eskorty. Ozbrojenci budou na rozdíl od agentů, kteří sloužili jako volavky, bojovat naostro.

P: Poté, co postavy vyjdou ze Zakázaného města, se jim v Panské nebo Žebrácké ulici (podle toho odkud vyjdou) naskytne tento pohled. *Tři hrubiáni, z nichž je na míli daleko cítit rum, tlučou malého hobita* (nebo jinou „slabou" rasu, která se vyskytuje v družině), *který se chudák ani nebrání.* Najatí agenti se snaží vyprovokovat konflikt s družinou. Pokud družina nezasáhne, začnou napadat hobita v družině. Po krátké šarvátce, v které budou agenti působit s mečem velice amatérsky, jeden z nich hodí na zem flakónek, který exploduje a vyprodukuje štiplavý kouř, který jim umožní prchnout z boje. Nebudou-li je postavy chtít pronásledovat, něco nepříjemného po nich začnou házet (nebezpečné ovoce, ohnivá hlína). Prchat budou tak, aby se postavám stále zdálo, že je dohánějí. Agenti poběží přímo na Slaný trh, kde trochu zrychlí, aby až vběhnou do Jadovy ulice měli trošku větší náskok. *Po tom, co jste vběhli do ulice, v níž pronásledovaní zmizeli, jste narazili do kovové hradby ozbrojenců. Ten poslední z vás si stačil uvědomit, že je to zřejmě nějaký ozbrojený průvod vedoucí odsouzence na popravu. Rychlost, s jakou jste do nich vrazili, stejně jako obnažené zbraně ve vašich rukou na ně nepůsobily nijak jinak než jako výzva k boji. Většina ozbrojenců je stejně překvapená jako vy, ale dva reagují obdivuhodně pohotově a okamžitě útočí.* Útočící jsou agenti. Automaticky získávají iniciativu a postavy tak překvapí (postavy v tomto kole neútočí). Agenti jsou stejně jako ostatní ozbrojenci válečníci na druhé úrovni v plátové zbroji se štítem a širokým mečem. 13 životů, ÚČ: 8, OČ: 8, Odl:16. Ozbrojenců je dohromady osm, ale útočit mohou nanejvýše čtyři. Pokud se šarvátka prodlouží na více než sedm kol, další čtyři ozbrojenci natáhnou těžké kuše a vyzvou postavy, aby se vzdaly. Pokud neuposlechnou, ošklivě to odnesou. Po desátém kole se přidají i strážní čekající u popraviště na Slaném trhu a postavy budou obklíčeny. Agenti se pokusí bojovat až do konce (samozřejmě do konce sil a životů postav), pouze odhodí-li postavy zbraně, jen je naplocho omráčí, jinak, budou-li mít v ruce zbraně, půjdou jim tvrdě po krku, ať už si u toho postavy říkají a dělají cokoliv. Pokud se postavy pokusí uprchnout, můžou se zachránit v Zakázaném městě, nebo se mohou pokusit setřást ozbrojence v uličkách města. Dojde-li k pronásledování, budou je pronásledovat pouze agenti, nebudou-li příliš zranění, ostatní se budou soustředit na doručení zločince na popraviště na Slaný trh. Pro postavy pak bude výhodnější dokončit rvačku v tomto počtu.

I: Těžko říct jaké informace se mohou pokusit postavy zjistit o této události. Jediný zdroj od něhož se mohou něco dozvědět, je Lasičkovo podsvětí. Zloděj má svůj kontakt na toto podsvětí a může ho využít. Lasička by jim byl schopný zjistit, že za tím stojí královská tajná služba, ale za cenu, kterou si postavy nemůžou dovolit.

R: Pokud se podařilo postavám uprchnout, celkem nic moc se nestalo. Pokud byly zajaty budou na protest Trojměstského hrabství propuštěny, ale až druhý den ráno. V každém případě by se měly dostat k Norníkovi s tím, že se je někdo pokusil odstranit.

Událost F: Plány Gildy

O: Postavy zajdou za Norníkem a ten jim sdělí, že si je téměř jist tím, že za tím stojí Gilda, a pošle je to prozkoumat. Jediné informace, které jim může dát, je lokalizace zastupitelství Gildy v Jadově (na Slaném trhu) a to, že se kolem ní poslední dobou dějí podivné aktivity (příliš moc poslů je rozesíláno do všech stran atd.)

I: Dú: Já si nemyslím, že by se s Gildou v poslední době dělo něco neobvyklého. Je sice trošku větší ruch, ale to je v době konání generálního sněmu naprosto přirozené.

SŽ: Mě osobně byla Gilda vždycky dost podezřelá. Dost se do všeho míchá, má stále víc moci a má spoustu velmi vlivných přátel a patronů, jako například zbohatlík Hnízdozhlíd. Její poslední snaha o pomoc jižním oblastem napadeným elfama se mi zdá taky podezřelá, najednou jsou z nich velcí humanisti a ochránci říše, přitom jim vždycky šlo jenom o zisk!

PP: O Gildě mluví většina bratrů s rozpaky. Nikdy ji příliš nemilovali, ale jejich pomoc hraničářům v boji proti elfím nájezdům na jihu je nenahraditelná. Mnozí pochybují o jejich altruistických pohnutkách pro tuto pomoc, ale všichni ji oceňují. Gilda zřídila poblíž Nómova středisko pomoci, kde se nachází sklad zbraní, léčiv, potravin a dalších potřebných věcí.

P: Víc o neobvyklých aktivitách Gildy postavy nezjistí. Samy mohou pozorovat, jak se několikrát denně vydává od sídla Gildy na cestu na jih kolona vozů. Pokud se pokusí do nějakého vozu nějak nahlédnout, uvidí pouze bedny nebo sudy. Vozy budou mít ozbrojený doprovod (dva žoldáky na jeden vůz). Pokusí-li se postavy tedy nějakým způsobem nahlédnout do vozů, upozorní na sebe ochranku, ta se je pokusí nejen dostat co nejdále od vozů, ale také okamžitě vyšle posla do Jadova a ten předá informace o potížích vedení Gildy. Pokud se postavy vydají do Nómova prozkoumat zásobovací tábor pro jižní oblasti, pravděpodobně také nezjistí nic podezřelého. Tábor se nachází na dohled hradeb Nómova, jižně od něj, což znamená den a půl cesty koňmo z Jadova. V táboře se nacházejí také dva oddíly vojska ve službách Gildy, budou-li tedy postavy projevovat nadměrný zájem o dění uvnitř tábora, žoldáci je na rozkaz svých pánů zatknou a propustí až druhý den večer.

Pokud na sebe postavy nějak výrazně upozorní, ať už během cesty či později, dozví se o tom vedení Gildy (ono se to dozví stejně) a pošle na jih Běžce. Běžec bude postavy z povzdálí sledovat a kdyby se dělo něco velmi nekalého upozorní na ně vojsko v táboře. Jediná kompromitující věc, co by postavy mohly zjistit okolo tábora, je to, že se Gilda snaží za pomoc svobodným sedlákům na jihu získat dlouhodobé smlouvy na odběr jejich obilí, což je v momentální nejistotě pro sedláky výhodné, ale dlouhodobě na tom vytěží Gilda. Tuto informaci však mají šanci získat pouze pojedou-li ještě půl dne na jih, na místa, kde se ve velkém pěstuje obilí, a tam se dají do řeči s místními sedláky (alespoň se třemi), nebo náhodně budou-li trávit čas v krčmách, kde jej tráví i obchodníci a žoldáci pracující pro Gildu (asi 20 %). Ve vztahu k události E a k Trojměstskému panství nenajdou nic, co by jim pomohlo (mimochodem proto, že je Norník navedl na špatnou stopu).

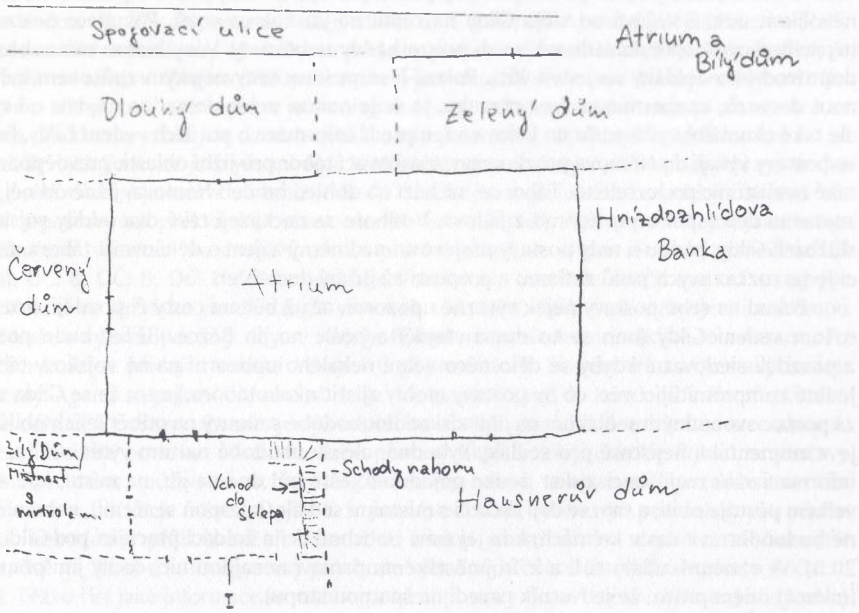
R: Postavy nezjistily nic podstatného a s tím se vrací k Norníkovi. Naopak na sebe upozornily Gildu, která má plné právo vnímat zájem postav o ni jako obchodní špionáž pro Trojměstské hrabství.

Událost G: Past

O: Poté, co postavy předají své poznatky Norníkovi, ten jim poděkuje a propustí je, dostanou postavy od neznámého člověka, který je Gildou najat, tip na to, jak se dozvědět něco kompromitujícího Gildu. Na onom místě však bude na postavy nastražena past, která je má dostat před městský soud. Gilda se tím snaží odstranit nepohodlné osoby, které se tak vehementně zajímaly o její aktivity.

P: Vaše poznatky z pátrání po aktivitách Gildy Norníka moc nepotěšily, přesto vám poděkoval a prozatím vás propustil, s tím, že bude-li potřeba, tak vás nechá zavolat. Teď záleží na postavách,

co se vydají dělat, ale v nejbližší chvíli někoho, nejlépe zloděje (nebude-li to možné, tak celou družinu), nakontaktuje Běžec. *Přišel k tobě neznámý člověk s tím, že má pro tebe zajímavé informace. „Lasička se dozvěděl, že hledáte něco na Gildu, a má pro vás zajímavou nabídku. Informace na prodej, zaručeně spolehlivá příležitost, jak dostat Gildu na lopatky, jak ji vydírat a vůbec jak ji mít v hrsti.*" Poté Běžec začne licitovat s cenou, ale postavy by mohlo varovat, že nasadí relativně nízkou cenu (podle úvahy PJ). Až se dohodnou na ceně a Běžec obdrží peníze, poví jim toto: *„Dnes v noci se koná v Bílém domě v Atriu porada zástupců rady Gildy. Gilda má v plánu přesně až odbije desátá hodina odpravit dva členy. V celém okolí nikdo nebude, i stráže mají volno, aby se neobjevili nějací náhodní svědci. Uvnitř budou jen členové rady a dva vrazi. Pak už záleží na vás, co budete od Gildy žádat za to, že nezavoláte strážné.*"



Pokud postavy využijí lákavé nabídky a přesně v deset hodin vrazí do Bílého domu v Atriu, pak brzy najdou pokoj, kde sice jsou dva mrtví, dobře oblečení muži, ale kromě nich nikdo další, chvíli po té do místnosti vtrhne desetičlenná osobní garda (byla ukrytá v jiném domě v Atriu), která chrání členy rady Gildy při jednání. Postavy budou zajaty a odvedeny na strážnici. Místnost v které se nacházely mrtvoly nemá žádný další východ ani okna a tak bude velice složité uprchnout. Žoldnéři jsou válečníci na druhé úrovni: 12 životů, ÚČ: 7, OČ: 7 Odl: 15. Past je vymyšlena celkem rafinovaně, postavy budou po zajetí omráčeny a jejich zbraně budou namočeny v krvi zabitých. Jestliže postavy zbraně pro jistotu nebraly, tak jim budou podstrčeny opravdové vražedné zbraně.

Vysekat se z této situace bude poněkud složitější. Ta nejjednodušší cesta je, upozornit nějak Lasičkovu zločineckou organizaci na to, že její jméno bylo zneužito a díky tomu se

postavy dostaly do vězení. Na zneužití svého jména je Lasička celkem háklivý, bude se snažit postavy dostat ven a Běžce vyštve z města. Dostat postavy ven nebude tak složité, neboť městský soudce byl několikrát spatřen Lasičkovými muži v situaci, v níž by ho nerada viděla nejen jeho žena, ale kdyby se to provalilo, přišel by patrně o funkci. Lasička sežene věrohodného a bezúhonného občana, který postavám dosvědčí, že šli do Bílého domu s tím, že tuší, že na ně byla přichystána past, a zanechali mu pergamen se svými podpisy. Další bezúhonný občan jim dosvědčí, že byl u toho. Poslední svědkem bude obchodník, který několikrát obchodoval s jedním z dobrodruhů a poznává na pergamenu jeho podpis. Soudce postavy okamžitě propustí.

Když nebudou mít postavy možnost postupovat takto, zřejmě bude složitější se z této situace dostat se zdravou kůží. S největší pravděpodobností pak budou postavy odsouzeny k trestu smrti a to do dvou dnů. Pravděpodobnost, že se podaří Norníkovi postavy odtud dostat, je velmi malá, protože se patrně ani nedoví, že jsou ve vězení. Pokud se postavám podaří Norníka na své potíže upozornit, je 40% šance, že se mu díky jeho stykům podaří postavy vysvobodit, nebo alespoň zařídit, aby jim byl umožněn útěk.

Pokud selže i tato možnost, postavy budou odsouzeny a odvedeny na tradiční popraviště na Slaném trhu. Zde pro ně Norník alespoň zajistí možnost útěku s tím, že se s nimi později spojí, zaplatí jim a oznámí jim, že už pro něj nepracují.

Hráči však mohou využít jiných možností a něco vymyslet. Je možné také využít květu černého lotosu, jestliže ho postavy získaly.

I: Pokud se postavy budou chtít něco dozvědět o Běžci, budou se muset informovat buď u Horomíra Přelezla nebo u Lasičky. To je samozřejmě ušetří všech problémů a dozví se, že Běžec pracuje pro Gildu. Pak budou mít možnost si to s ním vyřídit, nebo to nechat plavat a pak si to s Běžcem vyřídí Lasičkova organizace.

Pokud se svým informátorům svěří o informacích získaných od Běžce, může jim pomoct výpověď tří z nich:

Do: No já nevím, nevím, zdá se mi to podezřelý. Za celou dobu, co bydlím v Jadově, se nikdy nikomu nepodařilo nachytat Gildu při sebemenší chybičce. Mně se to zdá podezřelý, jestli budete chtít, zařídím, aby byla v té době poblíž hlídka. Jestli postavy přijmou, hlídky jim dosvědčí, že žoldnéři evidentně čekali, až někdo vejde do domu, a pak se na postavy vrhli, tedy že to bylo vše připravené. Jestliže odmítnou, alespoň by Dorebar mohl vystoupit jako svědek při soudu.

HP: Budou-li se postavy informovat na Běžce: *Jo, chlapíka na něhož by tenhle popis seděl znám. Jmenuje se Běžec. Je to lupič a občas si tu koupí nějakej ten jed, nebo si tu párkrát i přivydělal. Nejčastěji pracuje pro Gildu a včera jsem ho ve městě viděl, což je neklamná známka, že dostal od Gildy zase zakázku.* Pokud se dozví i o informacích od něj, řekne jim tohle: *No kdyby to nebylo ve městě, možná bych i věřil tomu, že zradil své bývalé pány, ale teď je to prakticky nemožný, protože Gilda má tak dlouhý prsty, že by ho do několika hodin dostala pod drn. Já bych dal krk na to, že na vás Gilda chystá podraz.* Postavám se může podařit při spolupráci s Dorebarem, který je schopný zajistit skrze jednoho svého novějšího nadřízeného asistenci dvou desítek strážných, dostat Gildu do úzkých a nechat ji obžalovat z vraždy. Gilda sice brzy splaší osobu, která bude za vše odpovědná, ale přesto jí velice zkomplikují situaci a způsobí, že je Gilda už nechá na pokoji.

PP: Pokud víme, Gilda je spojena s jednou z nejkomplexnějších informačních sítí v říši, se sítí Jana Hnízdozhlída a je téměř nedotknutelná. Možnost, že by někdo nabízel takovou informaci za

méně než pětimístnou sumu, je velmi malá. Celé je to velmi podezřelé a většina bratrů hraničářů si myslí, že je to průhledná léčka.

R: Zrekapitulovat tuto událost je těžké, neboť velmi záleží na tom, jak ji budou postavy řešit. V této události je možné jak být téměř odrovnán Gildou, tak celkem vypéct tento ekonomický kolos. V každém případě postavy mohou pokračovat pouze tehdy, když se vyhnou odsouzení.

Událost H: Hostina

O: Postavy se vydají na hostinu pořádanou králem a zde dostanou za úkol pozorovat služebníky ostatních šlechticů a měšťanů a z jejich chování zjistit něco neobvyklého.

P: Nechal si vás zavolat Norník a poté, co jste jej navštívili, spustil: „Král se rozhodl uspořádat hostinu pro všechny účastníky sněmu. Zároveň pořádá menší hostinu i pro služebnictvo. Vaším úkolem bude tuto hostinu navštívit, ale ne jen tak samoúčelně! Mějte oči otevřené a uši nastražené. Snažte se něco zjistit z rozhovorů s ostatními služebníky a pokuste se všímat i nějakého podezřelého chování účastníků. Hostina bude zde v Podhradí a začíná dnes večer v sedm hodin. Jo, a ještě jednu maličkost. Na hostinu si sice každý může vzít svou zbraň, ale použít ji k nějaké šarvátce by se rovnalo nejhorší urážce krále. Tak tedy žádné rvačky, je ti to jasný?" dodal a podíval se na vašeho válečníka. „Hostina je také určitou prezentací, takže tady pro vás mám uniformy čestné gardy Trojměstského hraběte." Poté co zodpoví případné dotazy, se s postavami rozloučí s tím, že ho mají zítra k poledni navštívit a podat hlášení o tom, co zjistily.

Když jste dorazili v určený čas na místo konání hostiny, vše již bylo připraveno. „Menší hostina", o které mluvil Norník, vám připadá jako císařský hodokvas. Na dlouhém stole se nacházejí snad všechny druhy jídla. Poté, co jste ceremoniářovi u vchodu ukázali pergamen Trojměstského hrabství, jste byli uvedeni na místo. Asi po půl hodině to vypadalo, že všichni účastníci jsou již na místě ceremoniář pronesl krátkou řeč a hostinu prohlásil za zahájenou. Všichni účastníci se bez rozpaků pustili do jídla. Když bylo po jídle, začaly se pomalu tvořit roztříštěné diskusní skupinky. Jestliže se postavy rozdělí a pokusí se vmísit do diskuse nebo alespoň zkusí naslouchat tomu, co se děje, dostane každý (nebo, alespoň pět z nich) tajné informace o tom, co zjistili:

1) *Ve skupince, do které jsi se vmísil, vede muž v barvách gardy Gildy obhajobu trestné výpravy proti řádícím elfům na jihu. „Sám jsem na jihu byl a říkám, že to, co se tam děje, není pouhý místní konflikt, ale že je to promyšlená válka. Elfové jsou vychytralý parchanti, který moc dobře ví, že když zničí naše obilný pole, tak jsme namydlený. Král něco takovýho ignorovat nemůže a musí zakročit!"*

„Král se nakonec stejně rozhodne podle svýho," navázal na něj muž oděný v barvách Lisanského markrabství. „Já sám si myslím, že dá přednost zásahu ve prospěch Svazu svobodných měst. Agresivitu Spojených jihovýchodních nordických králů nemůžeme ignorovat, protože by nás brzy mohla pohltit."

„Panovník to jistě nebude mít jednoduché. Já osobně bych rozdělil své síly," vyjádřil se muž v barvách Ledronského vévodství. „Navíc, nepokoje na jihu jistě nebudou vyžadovat velkou sílu. Co já jsem slyšel, tak se hraničářům celkem daří držet jih pod kontrolou."

„Jo, to určitě," oponuje mu zástupce Gildy, „hraničáři nasazují své životy, stejně jako gardy Gildy, jejíž pokladna už dlouho takovou soukromou válku neunese. Na vytlačení elfů bude potřeba daleko větší síly." V podobném duchu pokračoval rozhovor až do konce hostiny.

2) *Přidal jsi se ke skupince, v níž debatují zástupci Jinovského panství, Gildy a trpaslík nepochybně ve službách Armunu. „Já vám říkám, že král by měl bejt nezaujatej," prohodil lehce podnapilý*

hobit v barvách Jinovského panství. „Na můj vkus trochu moc straní těm zatracenejm, no jak se jim to říká, jo, šlechticům!"

„Milý pane Moudroznale, bohužel, král tu není od toho, aby uspokojil váš vkus. Král jedná jako král a my se s tím budeme muset poprat. Navíc, král byl po dlouhá století pouze špičkou šlechtických rodů a jen pomalu se vyrovnává s tím, že moc se pomalu, ale jistě přesouvá do jiných rukou." Oponoval hobitovi muž v barvách Gildy.

„Moje řeč, nemůže se s tím vyrovnat, v tom to celý je!" přisadil si hobit.

„Důležité je, že dokážeme držet spolu," zapojil se do diskuse trpaslík. „My všichni jak jsme tady potřebujeme táhnout za jeden provaz a zapomenout na tahanice mezi sebou. Jinak jednoho krásného dne nás urození překvapí a ten tam bude náš vliv. Co by se pak stalo s říší nechci ani domyslet, byla by to katastrofa. Co si o tom myslíte, pane zástupče Trojměstí?" obrátil se na tebe. Kroužek nějak zareaguje na názor hráče. *Poté rozhovor pokračoval ve více méně stejném tématu až do konce střízlivosti účastníků.*

3) *Kroužek, ke kterému jsi se přidal, je tvořen muži v barvách Lisanského markrabství, Dolnolisského vévodství a dvěma zástupci Bořických panství. Zrovna hovoří zástupce Dolního Lisu. „Sama za sebe mluví lhostejnost k tomu co se děje na jihu Lisanské části říše. Elfové tam udělali ze života peklo a král ani nehne brvou. A pak, že jsem zaujatej! Pchá, tohle by se v Ormský části říše v době vlády Lisanský dynastie stát nemohlo, to teda ne!"*

„Milý pane Herdringu, dobře víte, že dnes je jiná situace. Král současně řeší několik problémů, a nejde všechno najednou. Jsem přesvědčen o tom, že až k tomu dozraje čas, král skoncuje s řáděním elfů," navázal na monolog rozčíleného Lisana zástupce Bořic.

„Vám se to říká, na vašem panství elfové nejsou, vy se nemusíte bát, že vás probudí palčivá bolest v břiše z elfího šípu," podpořil svého kolegu muž v barvách Lisanského markrabství. „Ale jsou tu i jiné věci. Jak dlouho už je král na trůnu? A ještě si nenechal nasadit korunu Lisanských náčelníků a oficiálně v Lisu ještě vůbec nebyl. Prostě kolega má plnou pravdu, král se o Lisanskou část říše vůbec nestará." Rozhovor pokračoval dál až do konce hostiny.

4) *Připojil jsi se ke skupince, kterou tvoří lidé v barvách nordijského vévody, Hraničského panství, Cestohradského markrabství a ledronského vévody. Rozhovor se zdá být v plném proudu. „Ti zbohatlíci si myslí, že jim tady všechno patří, ale peníze nejsou všechno. Jak říkal můj otec, za peníze si titul nekoupíš," dokončoval zrovna svou řeč zástupce nordijského vévody.*

„Tady podle mého mínění nejde pouze o vlastnictví urozeného titulu, ale už samotné propojení obchodu a politické moci v takovýchto neznalých rukou je velmi nebezpečné. Oni nevyrůstali v přípravě na vládnutí, nevědí, jak to v pořádném panství chodí, a dělají jednu chybu za druhou. Mělo by se to zarazit." Tato promluva patřila muži v barvách Ledronů.

„No jo, ale na to už je asi pozdě. S tím se něco mělo dělat daleko dřív. Teď už se ta neurozená chátra svých pozic jen tak nevzdá. Ledaže by byla přinucena, o což už se snažíme dost dlouho, ale zásadně to vázne na velmi vlažné spolupráci krále. Sám se mu divím, jako by nevěděl, komu náleží vláda a komu práce." V podobném duchu pak debata pokračovala dlouho do noci, pak se účastníci svorně se zástupci měšťanů zpili do němoty.

5) *Skupinka, ke které jsi se připojil, stála až úplně v rohu a debatovala velmi bouřlivě. Zrovna když jsi k ní došel, opouštěl ji rozčílený zástupce v barvách ledronského vévody. „Nic nepochopil," komentoval jeho odchod muž v barvách Knížectví Horního Lisu. „Tady už dávno nejde o věrnost své vazalské přísaze. Král byl totiž první, kdo porušil svou svatou povinnost, nedbá o blaho svých vazalů a dokonce jim ubírá jejich nepopiratelná práva na úkor neurozených psů!"*

„Zas tak horké to podle mého nebude," komentoval promluvu zástupce Lisanského markrabství. „Je pravda, že král mnohé zanedbává, ale nekladl bych mu za vinu všechny problémy. Navíc právě tento sněm je příležitost k tomu, aby král napravil, co zanedbal."

„Nerad bych bořil vaši představu o našem králi, milý kolego," navázal muž v barvách nejstaršího syna ledronského vévody, „ale zdá se mi, že vůbec nevíte, o čem mluvíte. Král naprosto nepotřebuje plýtvat prostředky na obranu Lisu. Stará se akorát sám o sebe a Lis nechá, aby si pomohl sám. Však uvidíte. Souhlasím s kolegou z Horního Lisu, že zde se už nejedná o právoplatného krále na trůnu!"

„Pánové! Zdá se mi, že zacházíte skutečně příliš daleko! Dovolte mi, abych se vzdálil," zakončil svou účast v debatě zástupce Lisanského markrabství. Dva zbylí muži na sebe pohlédli, když si všimli tvé přítomnosti. Poté se přesunuli do míst, kde by měli více soukromí.

I: Více informací se asi zjistit nedá. Informátoři větší podrobnosti o tom, co postavy vyslechly, znát nemohou, pouze jim mohou říci svůj názor, který je více méně předurčen jejich původem (pokud jim postavy budou vykládat o sporech mezi urozenými a neurozenými, pak budou jako měšťané stát na straně měšťanů). Postavy by měly mít tolik rozumu, aby o tom, co se dozvěděly v oddílu 5, řekly pouze Norníkovi.

R: Postavy se dozvěděly, že zástupci Knížectví Horního Lisu a pobočník nejstaršího syna ledronského vévody jsou silně protikrálovsky zaměřeni a snaží se na svou stranu přetáhnout i další.

Událost I: Zrada

O: Jestliže postavy vyslechly rozhovor 5, pak ho Norník vyslechne a zadá postavám za úkol hlídat činnost pobočníka ledronského nástupce a hornolisského knížete. Jestliže postavy tento rozhovor nevyslechly, pak jim o podobném podezření ze spiknutí poví Norník (získal ho na hostině, kterou pořádal král pro urozené) a zadá jim stejné úkoly. (Pokud jim o tomto podezření bude nucen říci Norník, bude to na úkor zisku zkušeností.)

P: Norník jim zadá úkoly a nechá je jít. Řekne jim, ať rovnou v Zakázaném městě zkontrolují oba podezřelé. V Zakázaném městě postavy zjistí pouze to, že hornolisský kníže má s sebou patrně největší náklad a nejvíce vozů. Co se týče syna ledronského vévody, o tom postavy nezjistí nic, protože náklad má s sebou minimální a žádnou podezřelou aktivitu zatím nevyvíjí. Něco jiného bude, když se postavy zaměří na hlídání činnosti obou objektů. Při tom se budou muset rozdělit, chtějí-li stihnout ohlídat oba podezřelé (navíc budou-li hlídat venku, musí pohlídat oba východy ze Zakázaného města).

Muž v uniformě Hornolisského knížectví vyšel zpoza hradeb Zakázaného města a namířil si to do centra Jadova. Tento muž projde Panskou ulicí a na Starém náměstí navštíví krátce radnici. Poté se vydá na Krásné náměstí, kde zapadne do hostince. Tam si objedná jídlo a než mu ho přinesou, vypije jedno pivo. Po jídle se vydá Dlážděnou, Cudnou a Jezerní ulicí na Rybí trh a zde nakoupí několik slanečků. Potom se vydá zpět a zmizí za hradbami Zakázaného města, celá jeho cesta trvala asi dvě hodiny. Žádný další uniformovaný služebník Horního Lisu ven nevyjde.

Muž, v kterém (účastník rozhovoru 5) *poznal pobočníka nástupce ledronského vévody, vyšel ze Zakázaného města a Žebráckou ulicí ho opustil.* Okružní a Přímou ulicí se dostane na Nové náměstí a odtud Mladou a Cudnou až do Jezerní ulice, v níž zapadne do postavám dobře známého hostince „U flekatého kyje". *Zde přistoupil k hloučku dobrodruhů a dal se s nimi do řeči.*

Pokud si postavy přisednou blíže, uslyší část jejich rozhovoru: *„Jak říkám, peníze rovnou na ruku, ale dělat budete přesně co řeknu, bez otázek a protestů."*

„Jasně, šéfe. Žádnej strach. A co jako přibližně bysme měli dělat?" zeptal se jeden z dobrodruhů.

„Dneska večer, nejlépe hned, se vydáte do Zakázaného města, kam vás s tímto pergamenem vpustí. Pak mne vyhledáte a já vám dám další instrukce. V každém případě zítra v poledne by mělo být po všem." Nakonec se najatí žoldáci (či dobrodruzi) dohodli, že ještě něco popijou a potom přijdou do Zakázaného města.

I: Nevím, co přesně by chtěly postavy zjišťovat k této události. Pokud budou pátrat, jestli je zítra na pořadu dne něco neobvyklého, Dúeithel je ujistí, že ne.

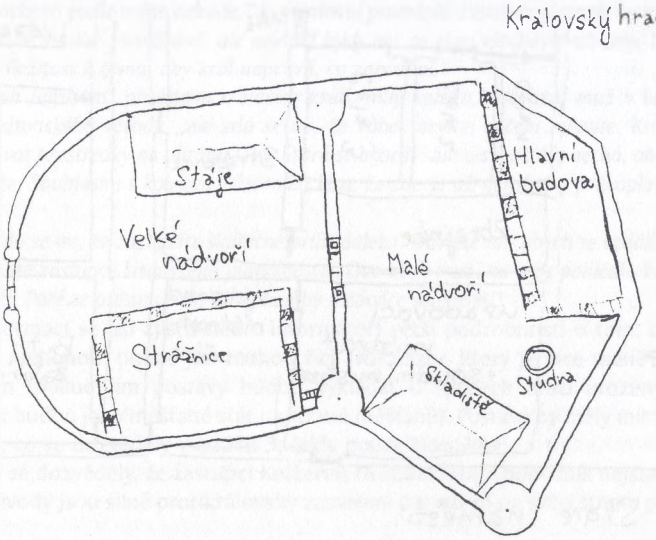
R: Na zítřejší den chystá nástupce ledronského vévody a pravděpodobně i kníže Horního Lisu něco nekalého. Pobočník ledronského nástupce najal několik dobrodruhů, s nimiž něco plánuje na zítřek na dopoledne.

Událost J: Král zasahuje

O: Událost obsahuje konečné rozuzlení. Syn ledronského vévody se nechal strhnout najatými královskými agenty k přípravě a pokusu o převrat. Král zároveň pronese poslední projev sněmu a ukončí jej.

P: Poté, co jste Nornikovi oznámili, co jste zjistili, vám oznámil, že bude lepší, když budete po ruce a přespíte dnes v areálu Zakázaného města, kde bydlí.

Ráno vás probudil nezvyklý hluk. Norník už byl na nohou a okamžitě, jak vás spatřil, řekl: „Do ničeho se nepleťte a buďte poblíž!" Venku začali běhat vojáci v uniformách knížete Horního Lisu, ledronského nástupce, ale i neuniformovaní. Občas se ozve výkřik jako: „Pryč s tyranem! Svrhněte falešného krále!" Vojáci vtrhli do hradu, jehož brána byla z nějakého důvodu otevřená. Vevnitř však bylo připravené královské vojsko a začal boj. Po dobré půlhodině bylo jasné, že povstalci budou



poraženi. Tehdy Norník pronesl: „Na co čekáte? Braňte přece svého krále!" Zapojit se však do boje se už téměř nedalo. Poražení, mezi nimiž byl pravděpodobně i sám nástupce ledronského vévody (nebo někdo ve vzácné zbroji a s jeho standartou), se pokusili prchnout, ale ze strážnic poblíž bran vedoucích ze Zakázaného města se vyvalily jednotky v královských barvách. Povstalci byly obklíčeni, odzbrojeni a zatčeni. Z nedalekých hradeb hradu přihlížel sám král. Po chvíli se rozhodl uklidnit vzniklou situaci sám: „Mí věrní poddaní, upokojte se. Byli jsme svědky odporné rebelie, jejíž vyšetřování se sami budeme účastnit. Sám vám potom dám vědět, k čemu jsme došli."

Po několika hodinách čekání král opět vystoupil veřejně. V nádvoří hradu se sešli téměř všichni obyvatelé hradu a Zakázaného města. Král promluvil: „S pomocí našich služebníků jsme mohli odhalit nejohavnější rebelii, jaká by mohla přijít na mysl. Prsty nordických jihovýchodních králů jsou dlouhé a ti se pokusili uvést naši říši v chaos a pak ji napadnouti. Podařilo se jim na svou stranu získat dokonce syna našeho věrného služebníka, ledronského vévody. Neštítili se ani obléci se do rodových barev našeho milého knížete Horního Lisu, aby vyvolali co největší zmatek. Z těchto důvodů a z bohem nám daných práv a povinností vyhlašuji neodkladné shromáždění všech vojsk Říše Orm-a-Lis. Vojska se shromáždí do jednoho měsíce u města Trosk a odtud se vydají na bojiště na pomoc spřátelenému Svazu svobodných měst, ale především proti proradným a zákeřným nordickým králům, kteří s ním vedou boj. Těmto slovům bude ještě dnes dána pečeť královského výnosu a budou rozhlášena po celé říši." Král domluvil a dvořané začali konat. Jedni pouze zuřivě komentují králův výnos, jiní se rychle balí a opouštějí Zakázané město. Norník vás opět vezme do své rezidence a tam vám poděkuje za spolehlivé služby, odebere vám pergamen a předá vám dohodnutou částku. Poté se s vámi rozloučí a sám začne připravovat svůj odjezd.

I: Jestliže postavy něco nepochopily, jejich informátoři jim poskytnou vysvětlení. Král vyhlásil výpravu na pomoc Svazu svobodných měst a nejstarší syn ledronského vévody byl odsouzen k vyhnanství na 30 let.

R: Král tedy dosáhl, po čem toužil. Prověřil věrnost svých vazalů. Podezření z připravení celé akce ze sebe sejmul obviněním nordických králů a využil toho k vyhlášení války.

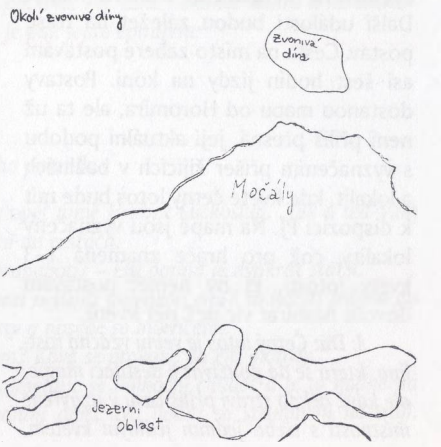
Vedlejší události:

Událost a: Lov

O: Jantarem najatý člověk se pokusí získat postavy pro kratší práci. Pokusí se postavy najmout k zabití údajně nemocného bílého draka. Drak je ve skutečnosti ohnivý a v plné síle. Jantar se takto chce zbavit nebezpečných špehů, pracujících pro Trojměstské hrabství.

P: V průběhu doby, kdy postavy čekají na začátek sněmu, je nakontaktuje onen dobrodruh, který pro ně má práci. *Přistoupil k vám muž ve středních letech, který svým vybavením připomíná válečníka dobrodruha. „Právě někoho, jako jste vy, hledám," spustil, když vás uviděl, a přistoupil k vašemu stolu. „ Jmenuji se Kulík a jsem potulný dobrodruh stejně jako vy. Mám pro vás prima nabídku na slušnej zisk. Vím o slušným pokladu, téměř nehlídaným. Já dodám informace, vy obstaráte práci a půjdeme na půl, co říkáte?"* Při dohadování ceny je Kulík ochotný jít až na 35%, ale níž ne. Budou-li se postavy vymlouvat, že nemají čas, přemluví je, že je to akce na den a půl. Plácnou-li si, bude pokračovat. *„Tak tedy, poklad se nalézá kousek od okraje severovýchodní jezerní oblasti. Nedaleko bažin se nalézá propast zvaná Zvonivá díra. Je tak veliká, že na její dno se můžete spustit na dvěstěsáhovém laně. Na dně propasti sídlí starý bílý drak. Nemusíte se bát, je naprosto neškodný, sám jsem se o tom přesvědčil. Byl jsem tam zrovinka včera, až na dně! Drak už umírá, jenom stačil okem sledovat jak mu prohrabávám poklad, něco tu na ukázku mám."* Ukáže postavám malý vak naplněný zlaťáky a několika zlatými předměty. *„Sám jsem toho moc nemohl vzít a bohužel musím narychlo na dva dny odcestovat. Bojím se, že potom už bude poklad fuč. Lidi už se pomalu zajímaj o to, proč drak dlouho z Díry nevyletěl."* Poté s postavami dohodne sraz a místo dělení pokladu. Budou-li mít nějaké další pochybnosti, pokusí se je rozptýlit.

Cesta ke Zvonivé díře zabere postavám asi šest až sedm hodin jízdy na koni, pokud se někde poblíž zeptají nějakého domorodce, ten jim popíše skutečného draka (že plive oheň, že žere lidi a vůbec nejeví známky umírání atd.). Zde se však setkají s krutou realitou. Zvonivá díra slouží jako příležitostné doupě toulavému ohnivému drakovi, který se zde zrovna usadil. Pokusí-li se postavy do Díry slézt, drak je spálí svým dechem ještě v průběhu sestupování do propasti. Zůstane-li někdo na povrchu, bude ho drak honit, ale ne nějak fanaticky, pouze ho bude chtít zahnat (moudrý drak vždy ví, že by měl být vyvážený poměr mezi jeho oběťmi a těmi, kteří o něm budou vyprávět a přilákají tak další oběti). Poslední varování pro postavy bude samotářská postava na koni, kterou spatří několik set sáhů od sebe nedaleko protějšího okraje propasti. Je to profesionální lovec draků, chodec Vrba. Ten sleduje onoho draka již dlouho a zatím se snaží zpozorovat jeho zvyky,



než se jej pokusí zabít. Sám si postav nebude všímat, ale dají-li se s ním postavy do řeči, dozví se vše podstatné (drak že je ohnivý, v plné síle, hladový).

I: Do: Jo, něco podobnýho už jsem slyšel. Drak ve Zvonivý díře, to zní pravdivě! Jeho barvu sice neznám, ale je možný, že bude bílej. A asi taky pěkně starej, protože mi o něm vyprávěl už můj starej děda. Určitě od tý doby nashromáždil slušný bohatství, na to dám krk.

HP: Bílý drak ve Zvonivý díře? To je pro mě novinka. Slyšel jsem, že se tam čas od času usadí drak, ale pokud vím tak všichni mluvili o ohnivým drakovi. A co jsem já o něm slyšel, tak je to pěknej prevít, ne kterým si vylámalo zuby dost dobrejch chlapů.

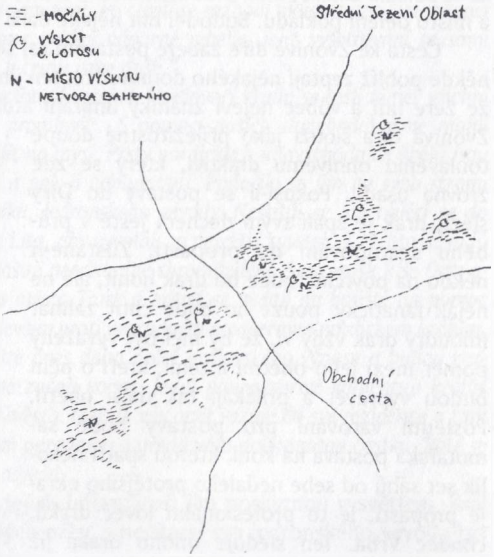
PP: Ve Zvonivé díře se sice občas usadí drak, ale vždy ohnivý. Jde o nebezpečného tuláka, kterého nahání spousta bratrů hraničářů, a dost jich již zahynulo v žáru jeho plamenů. Církev dokonce pomýšlí na vyhlášení kletby na tohoto netvora a na uspořádání Svatého honu.

R: Postavy se pokusil najmout muž jménem Kulík, který se ve skutečnosti jmenuje jinak a je lupičem pracujícím pro státní tajnou službu. Pokud postavy jeho pokus prohlédnou, nebudou už mít žádnou šanci se mu pomstít, protože okamžitě odjíždí a informace o něm jsou pouze v materiálech Jantarovy služby, ukrytých na hradě (pro postavy tedy nedostupné).

Událost b: Vzácný lotos

O: Při první návštěvě informátora Horomíra Přelezla v jeho krámku „U Zcepenělého Kuby" se pokusí Horomír postavy najmout na menší prácičku. Půjde o získání surové magie, jinak velmi těžko dostupné. Jde o květ vzácného černého lotosu, který právě kvete ve střední jezerní oblasti uprostřed bažin.

P: Po tom, co se Horomír přivítá s alchymistou, spustí: *„A jestlipak by sis, chlapče, nechtěl ty a tví přátelé něco málo přivydělat? Mám tu poptávku po vzácném květu černého lotosu, rostliny kvetoucí uprostřed nedalekých močálů, což pro vás jistě bude hračka. Je to prácička tak na den, možná na dva, co ty na to?"* Dále se s postavami dohodne na ceně a dalších podrobnostech. Postavám dá nákres květiny na pergamenu a starší mapu. Další události budou záležet na trase postav. Cesta na místo zabere postavám asi šest hodin jízdy na koni. Postavy dostanou mapu od Horomíra, ale ta už není příliš přesná, její aktuální podobu s vyznačením příšer žijících v bažinách a lokalit, kde kvete černý lotos bude mít k dispozici PJ. Na mapě jsou vyznačeny lokality, což pro hráče znamená 1–3 květy lotosu, PJ by neměl postavám dovolit nasbírat víc než pět květů.



I: Dú: Černý lotos je velmi vzácná rostlina, která se dá používat k destilaci magie, ale když někdo stráví příliš času v uzavřené místnosti s třeba jedním jediným květem,

působí to na jeho etické rozhodování. Stručně řečeno, takový člověk je pak ochoten udělat na něčí naléhání věci, které by jinak neudělal. Tento květ se proto často zneužívá při dvoření se mladé dámě.

PP: V bažinách jezerní oblasti žije několik nebezpečných nestvůr. Mnohé z nich žijí právě v oblastech, kde se vyskytuje černý lotos, protože tato rostlina je již na dálku silně cítit a je už z dálky patrná a láká mnoho živých bytostí.

R: Postavy dostaly v této události možnost ukrátit si čekání na začátek sněmu a něco málo si u toho přivydělat. Navíc si mohou nechat květ lotosu a použít ho. Alchymista sice asi nebude schopen destilovat z něj magenergii, ale mohou ho použít podle návodu Dúeithela. Květ sám o sobě vydrží celkem dlouho, asi pět dní, ve vodě maximálně tři týdny.

Události vázané na místo

Událost c: Hobití umění

O: Při průchodu Nového Náměstí můžou postavy zhlédnout kulturní program populární dvojky hobitích bavičů Květoráda Hlahosila a Hrábka Luskoslupa.

P: Při průchodu Nového náměstí jste si všimli celkem velkého davu, shromážděného okolo narychlo zbudovaného pódia. Po chvilce na pódium vystoupili dva hobiti, které přivítal bouřlivý potlesk a dav se během okamžiku téměř zdvojnásobil.

„Ahoj, lidičkové," začal výstředněji oděný hobit, „dovolte mi, abych vás přivítal na skvělém představení světoznámé dvojky Květoráda Hlahosila a Hrábka Luskoslupa. Pro ty, kdo nás neznají, já jsem Hrábek a pan Květorád je tady kolega s loutnou." Následuje další potlesk. „Na začátek vám Květorád zahraje rozvernou píseň o Mlynářce Petrušce."

Následuje veselá píseň, jejíž text vypravuje o osamělé mlynářově vdově, která časem začala toužit po mužské společnosti. Když se rozhodla po létech najít si muže, usoudila však, že je na to příliš stará a ošklivá. Začala pak hledat možnost, jak zkrásnět a omládnout. Nejdříve zkoušela koupele v mléce, dále bylinkové obklady. Po neúspěchu začala navštěvovat čarodějnice, kouzelníky a alchymisty, ale ani ti ji nedokázali pomoci. Mlynářka pak strávila zbytek života hledáním omlazujících a zkrášlujících prostředků, a ani si nevšimla, jak jí život utíká mezi prsty, a nedokázala ani odpovědět na dvoření mužů, které při svém putování potkala. Petruška nakonec umírá a na smrtelné posteli si uvědomí, jak hloupá byla. Poslední sloka je pak jejím epitafem:

Hloupost je věčná a není před ní úniku
krása, ta je pomíjivá jak západ slunce
jdou však životem ruku v ruce
a spolu se sejdou u konce putování – jako u mého pomníku.

Diváci ocení píseň uznalým potleskem a slova se opět ujme Hrábek Luskoslup. „Tak a teď vám pro začátek řeknu několik anekdot, které jsem posbíral na cestách.

Víte, jaký je rozdíl je mezi elfí pannou a skřetí prababou? – Elfí panna je dvakrát starší.

Znáte, rozdíl mezi nejlepší milenkou hobita a mezi nejlepší milenkou elfa? Ta hobití jednou do roka porodí, zatímco ta druhá jednou za rok shodí listy a obsype se bukvicemi.

Víte, kdy si trpaslík ochotně potřese rukou s elfem? Když se prokope do elfí mohyly."

Hrábek nechá doznít smích a uvede další píseň. Jmenuje se Půlnoční chodec a je to nádherná instrumentální skladba, se kterou Květorádovi pomáhají další dva hobiti se strunnými nástroji.

Na konci skladby je slyšet vzdychání přítomných dam a při potlesku vyletí na pódium několik květin. Květorád se ukloní a předá slovo Hrábkovi.

Hrábek se dá do vypravování dalších vtipů: „Přijde kroll do obchodu se zbraněmi a zeptá se trpaslíka za pultem: 'Máte nový kyje? Nemáme,' odpoví trpaslík.' Máte válečný kladiva?' pokračuje kroll. 'Nemáme,' na to trpaslík. 'A máte halapartny?' nenechá se odbýt kroll. 'Ne, nemáme,' mele si svou trpaslík. Krollovi to je podivné a tak zaostří do prostoru za trpaslíkem, kde uvidí různorodou sbírku zbraní včetně kyjů, válečných kladiv a halaparten. Kroll se hrozivě podívá na trpaslíka a položí mu otázku:'Máte něco proti krollům?'. 'Ale ano,' odpoví trpaslík. ' Kyje, válečná kladiva, halapartny.'

Jde opilý hobit a potká na ulici trpaslici. 'Jé, ta je, ale ošklivá,' neodpustí si svůj komentář. 'A ty jsi zase ožralej jako čuně,' odsekne mu uraženě trpaslice. 'No jo,' nenechá se hobit vyvést z míry, 'ale mě to zítra ráno přejde'.

Pokračuje opět Květorád Hlahosil písní. Píseň je opět rozverná a vypráví o měšťanovi Gerbertovi, který se úzkostlivě snažil uchránit neposkvrněnost svých pěti dcer. Jeho dcery mu však tuto úlohu vůbec neusnadňovaly, protože chtěly poznat svět a život se všemi jeho aspekty. Nakonec, když už cítí, že není schopen tuto svou úlohu dále plnit, povolá si na pomoc pět vzdálených příbuzných z venkova. Ti však jsou sami nakonec oblouzněni jeho krásnými dcerami a píseň končí slokou.

Co dá život má se brát
je těžké proti tomu stát
skálu můžeš rozdrtit, povodeň hrázi zastavit
ne však horoucí lásky břit!

Hrábek pokračuje vypravováním dalších vtipů: „Víte proč krollí mudrc nemůže dostat čestný doktorát univerzity? No protože ten kus papíru by měl dvakrát větší inteligenci než on."

„Ztroskotají hobit, barbar, člověk, elf, kudůk a kroll na pustém ostrově. Poté, co sní všechno, co bylo k snědku, se dohodnou, že budou muset sníst jednoho z nich. Po chvilce uvažování rozhodnou, že si budou vyprávět vtipy a ten, kdo řekne vtip, jemuž se nezasmějou všichni, bude sněden. Začne barbar, a řekne opravdu dobrej vtip. Všichni se smějou, ale kroll jenom tupě zírá. No, nedá se nic dělat a barbar se musel nechat sníst. Když jim vytráví, vypráví další vtip hobit. Řekne ještě lepší vtip, všichni se válejí na zemi smíchy, jenom kroll pořád nic, a tak sní ostatní i hobita. Jako třetí vypráví vtip Elf. Dá si na něm záležet, a vtip je fakt dobrej, snad nejlepší. Všichni jsou smíchy úplně hotový a potom, co se dosmějou, se podívají na krolla. Ten se pomalu začne usmívat a řekne 'Jé, to bylo dobrý, barbare'."

Na to opět naváže Květorád písní. Tentokrát začne hrát pomalou melodii, do níž vybrnkávají další hlasy jeho dva pomocníci. Hrábek uvede píseň jako nejznámější a nejpravdivější baladu, která bylo pod sluncem zapsána, Baladu o Tanpergovi a Lithaelin. Poté začal zpívat Květorád zvučným hlasem:

Příběh dávný zavál čas a vláknem věků opředen
smutně klesá do hlubin zapomnění.
Však dnes odpusťte básníkovi, za duší odpočívajících probuzení
když bude tu znovu ten příběh vypovězen.

Za dnů války ras, za dnů bujícího zla a nenávisti
se zrodila láska větší než hněv bohů a tíživější než pahorky Země.
Uprostřed dnů přesmutných našly se dvě bytosti,
které zasely lásky tak vzácné sémě.

Tanperg byl chlapec, chudý syn sedláka
ve vojsku službu mu nařídil otec jeho.
Chlapcovo srdce však krutost a smrt neláká
v lesích divokých našel potěchu srdce svého.

Lithaelin byla panna, dcera elfů velmože
ztracená díky válce víru, daleko od svých blízkých.
Hledaná, ale nalezena být nemůže
osud jí vybral cestu plnou bolesti a slz hořkých.

Ti dva pak setkali se u tůňky pod starým dubem
a jediným pohledem vykročili na pouť osudem jim danou.
Soudit ty dva my tady nebudem
vždyť kdo by se odvážil kárat cit ryzí jak žílu zlotou.

Zažili vášeň, zažili krásu
prožili ryzí čistotu odevzdání srdcí, co svět války dusí.
Zažili nekonečnost i prchavost času
co radost v bolest proměnit musí.

Tak Tanperg s Lithaelin vyšli k Dúaelinovi, elfímu knížeti
žádat o požehnání pro sňatek jejich.
Dúaelin však v srdci svém nenávist měl k lidskému dítěti
srdce válečníka tvrdé, kruté a zžíravé jak hřích.

Chceš-li mít dceru mou pak slyš a čiň,
Elfí pannu musíš činem vykoupit!
Jdi až na samý východ, kde elfů pán má svou síň
tam poselství mé musíš doručit!

Cesta Tanpergova mnoho nástrah má
tou projít může jen zlý a bezcitný muž,
však mladý Tanperg neví co krutost zná
a neví, že krásná slůvka změní v zločin nůž.

Dúaelin sám nechce svěřit osudu čin krutý
připraví průvodce k branám smrti dítěte lidského.
Léčka záludná ve dnech těch často život drtí
však cit a láska nepodléhají marnosti světa našeho.

Tak Tanperg chvátá pomoci dívce neznámé,
která ve velké nouzi zdá se být,
však zločinná dívka i kumpáni, všichni mysli jsou zlé
a srdce mladíka probodáno, přestává bít.

Krutě lhostejné těhotné nebe se chystá úsvit porodit
nechce vědět o zármutku světa jemuž svítí.
Přesmutné Lithaelino srdce jež poutá k Tanpergovi lásky nit
pozná, že nemá pro koho toužit a bíti.

A tak žal i chvat jí byl rádcem k poslednímu činu
cesty jejich se pak navždy spojí,
příběh ten má vůni růže, ale příchuť blínu
však život na světě našem nám denně přináší obojí.

Po doznění písně se ozve bouřlivý potlesk a Květorád a celé pódium je zavaleno květinami. Oba umělci poděkují, rozloučí se s vidinou brzkého návratu a opustí pódium.

I: Jestliže budou postavy pátrat po něčem podstatném v této události, nic se nedozví. Jejich informátoři nanejvýš projeví lítost, že u vystoupení známé a oblíbené dvojice bavičů nemohli být.

R: Postavy jsou kulturně vyžité nejméně na týden dopředu.

Událost d: Kapsář

O: Půjdou-li postavy přes Slaný trh, je 20% šance, že se je někdo pokusí okrást. Toto místo je nejrušnějším místem a místní zloději se soustředí především na cizince. Zloději jsou celkem zkušení a budou na to mít 35% šanci. Pokud se to zlodějům zdaří, můžeš přečíst další část.

P: Najednou si jeden z vás (určí PJ) *všiml, že mu chybí měšec s penězi. Vůbec si nevzpomíná, že by do něj někdo narazil. Nikoho podezřelého v okolí jste si nevšimli.*

I: Pokud se postavy budou snažit získat nějaké informace, zjistí od informátorů, že v celém městě, ale především na Slaném trhu, je potřeba si své peníze úzkostlivě střežit.

Událost e: Dražba

O: Na Rybím trhu se nachází dům v němž se bude konat dražba věcí člověka, který zemřel v dluzích. Pokud postavy půjdou někdy přes Rybí trh a nahlédnou do domu, mohou se dražby zúčastnit.

P: Dražba je již v plném proudu. Muž, který vyvolával věci, právě vydražil jednu věc. „Třicet zlatých potřetí, prodáno! A teď, dámy a pánové, tu je skvostný hudební nástroj. Tato jedinečná loutna je z ebenového dřeva a její zvuk je nádherně čistý. Její vyvolávací cena je 25 zlatých." Pokud postavy budou mít dost trpělivosti, mohou počkat na další věci. Dále se draží stříbrný svícen 60 zl (cena ještě vzroste, ale skutečná cena je 120 zl), zlatý náhrdelník 120 zl (250 zl), iluminovaná kniha o historii Ormu 30 zl (100 zl), ale pro postavy by mohl být důležitý široký meč. *„A teď tu máme opravdový skvost. Prastarý meč, odborník nám potvrdil, že je kouzelný. Celý je zdobený prastarými runami a jeho pochva je vykládaná drahým kamenem. Vyvolávací cena je 200 zl."* Cena během dražby vzroste až na 450 zl a teprve potom jej budou moci postavy koupit. Meč má v sobě démona proti nemrtvým +6. Pokud postavy budou chtít dále setrvávat na dražbě, pak je na PJ, aby si vymyslel co nejodpudivější harampádí (keramika, příbory, nábytek – co nejvíce kusů, kuchyňské nádobí,...)

I: SŽ: Ano, je to kouzelný meč. Za běžný poplatek 20 zl vám mohu zjistit, k čemu přesně je určen.

R: Postavy mohly získat při dražbě vcelku vzácný kouzelný meč.

Recenze

Štěstí ve stínech

„Tolkienovy děti" pochopily cenu trilogií, tetralogií, pentalogií a ještě rozsáhlejších kusů – rozsáhlá „sága" dává svému autorovi možnost vytěžit z nápadu více, než jednosvazkový román. Finančně i dějově – je-li ovšem z čeho těžit. Jak jsem již dříve napsal, nemám k tlustospisům (a fantasy je z žánrové literatury k otylosti a mnohosvazkové vyčuranosti nejnáchylnější) důvěru – mnohdy z nich necítím nic jiného, než snahu vyškrábnout z kapes tolerantních teenagerů každý dolar navíc a prostředky jsou posvěceny cílem: autor vatuje, nafukuje, co by snad stěží zabralo čtvrtinu, a přitom jen kopíruje stará schémata; literatura mizí, zůstává centově propočítaná masa plků. Existují samozřejmě pozitivní výjimky – a jeden z kvalitnějších reprezentantů rodiny vícesvazkových cvalíků se nyní objevil i u nás. Je jím takřka šestisetstránkový román Štěstí ve stínech (Luck in the Shadows), první díl trilogie (Nightrunner) americké novinářky Lynn Flewellingové.

Tato jednačtyřicetiletá žena dokázala skloubit to lepší z „ženského stylu psaní", tedy senzitivitu, snahu o postižení psychologie postav a situací, s „mužským" nadhledem a citem pro „tvrdost světa". Dokázala se tak vyhnout dvěma nešvarům špatné fantasy a třetí řemeslně slušně ohrála. Vrátím se k tomu níž. Nyní se obrátím k tomu, co většinu čtenářů recenzí zajímá (po sdělení, že recenzovaná kniha se skutečně dá číst): O čem to vlastně je?

Fantasy, držící se standardních postupů, nemá ohledně konstrukce děje mnoho na výběr (nechce-li se ovšem obracet k relativistickým postmodernistickým metodám). Lynn Flewellingová se standardních postupů

drží – *Štěstí ve stínech* vypráví příběh mladého chlapce Aleka, který se setkává s tajemným Seregilem. Jeden zachrání život druhému, aby se díky tomu stali přáteli. Alek se samozřejmě stává Seregilovým žákem... Seregil ho odvádí z dalekého severu přímo do středu civilizačního varu, zapojuje jej do služeb Dobra coby agenta královské moci, zastupované veskrze kladným čarodějem Nysanderem, a vtahuje ho do dění v úžasném městě (?Rhiminee?)... Děj se odehrává v kulisách hezky složitého světa – Zlo i Dobro mají sice své strany jasně rozdělené, ale mezi nimi je dost prostoru pro nejistotu.

Zatímco postavy jsou rozvrženy poměrně klasicky (mladý chlapec, mířící k velké budoucnosti; schopný učitel s podivnou minulostí; dobrácký, moudrý a mocný patron-čaroděj, nepostrádající auru tajuplnosti), v dalších ohledech se Flewellingová vyhýbá šedému průměru žánru. Děj staví do plastického světa, v některých ohledech přirovnatelného ke Greenovu politickému galimatyáši ve městě Gaven – Flewellingové ovšem souvislosti netečou mezi prsty. Naopak, prostředí působí sevřeně a přesvědčivě. Jistě je to i díky mnoha „nepodstatným", ale přece důležitým „kulturním detailům" i promakanosti pozadí. Mladý čtenář, zvyklý na špatný idylický brak, plný neospravedlnitelného optimismu a totální asexuality, možná bude trochu vyveden z míry světem tolerujícím „starořeckou" homosexualitu a právě v tomto smyslu se orientujícího učitele mladého Aleka, ale já si říkám – proč ne? Jen houšť a více, když to přidá knížce na čtivosti, přesvědčivosti a ubere na hladké stravitelnosti.

Ovšem zpět k nešvarům – nešvarům, které bych očekával a kterých jsem se nedočkal. Lynn Flewelingová se nesnížila ke hře s placatými figurami, postavenými na trapně očekávaných typech. Podařilo se jí vytvořit postavy, které se dají ohmatat. Gemmell může tiše závidět. Absenci druhého nešvaru osvětluje předchozí odstavec: Svět je světem, má-li svou vlastní chuť, jakousi jiskru. Těžko vysvětlovat. Mnozí autoři se spokojí s tím, že si namalují mapku, naflákají na ní města trpaslíků, lesy plné elfů, sedm království k tomu a jednu temnou díru, ze které vyleze příšerný zlosyn se záhrobní armádou. Mají pocit, že stvořili svět... možná to chce víc. Flewellingová ono víc jako jedna z nemnohých našla.

Třetí průšvih souvisí s nutným vatováním – to může být okaté (tedy trapné a k vzteku dohánějící – pak nezbývá, než se topit v pocitu, že jsem skutečně vyhodil prachy za zbytečně potištěné stránky), nebo může být román „nafouknut" s jistou uměleckou či řemeslnou grácií. Otáčím strany, hltám text, nezastavuji se – vše má svůj smysl, popis hrdinovy snídaně není od věci, protože i zde jsou skryty jisté podstatné informace... Také tady Flewellingová uspěla.

Poněkud mě rozladil jen způsob ukončení prvního dílu – konec je totálně otevřený, kniha není uzavřený celek. Je mi jasné, že to je záměr; není lepší způsob, jak čtenáře donutit ke koupi dalšího dílu. Ale v souvislosti s tím, že se na šesti stech stranách Flewelingová nepřetrhla s napěchováním děje, jsem se cítil trochu ošizený... Nezbývá mi, než s mírnou ironií konstatovat, že takový způsob čtenářského eskapismu je patrně nejbezpečnější: Žádné nebezpečné přetížení, žádný příval brutálně nepochopitelných dějových smyček. Jen očekávání, uspokojované po malých doušcích... A „realita"? Čert ji vem. (Wake up, Jean-Pierre!)

Knihu Lynn Flewellingové *Štěstí ve stínech* tedy považuji za dobrou – dobře jsem si početl. Dojem nekazí (ba právě naopak) ani překlad Hany Vlčinské: Snadno překonává dnešní standard (ne)kvality a nedrhne, neuráží. Ocenit musím v této souvislosti i zodpovědný redakční přístup...

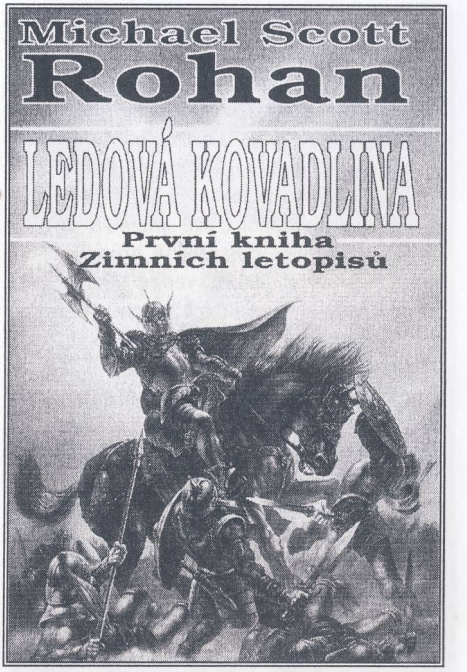
Fanoušci fantasy mají možnost přelouskat text, po kterém jim na mozku nevybují

vředy blbého vkusu; věřím proto, že *Štěstí ve stínech* nezapadne – i podle recenzí a reakcí amerických čtenářů, prezentovaných na stránkách internetového Amazonu, soudím, že není třeba se bát, že by Flewellingová v konkurenci Gemmellů neuspěla. Je prostě o třídu výš.

Lynn Flewellingová: Štěstí ve stínech. Přel. Hana Vlčinská. Obálka Jan Patrik Krásný. Ostrava, Fantom Print 1999. 573 s. 225 Kč.

Jakub Macek

Ledová kovadlina



Tak tu máme další nadílku z fantasy žánru, tentokrát je to „snad" trilogie, a vydalo ji (bůh nás ochraňuj) nakladatelství Laser, který mi se svou, ještě nedokončenou, trilogií *Trůn z dračích kostí* lehce drnká na nervy. Takže jen doufám, že se situace nebude opakovat a Laser se smiluje nad čtenáři marně hledajícími slepené stránky, aby mohli vyškrábnout trochu toho textu.

Kniha má už celkem klasický rozjezd. Mladý chlapec neznámého původu, který je vhozen do víru událostí, se setkává s tajemným člověkem, který nad ním drží něco jako ochrannou ruku. Takže jsem byl zvědav, co z toho tentokrát vzejde. A k mému příjemnému překvapení se to v tomhle duchu vezlo ještě trošku dál. K tajemnému člověku přibylo tajemné místo, jež obýval, a tajemné praktiky, které tam dělal, a ještě tajemnější neznámá, která ho tam navštěvuje. A korunu tomu všemu dávají tajemné mocnosti, které hrají s lidmi tajemné hry a kupodivu jedna z nich, jen tak mimochodem, sídlí přes dvorek od tajemného člověka. Takže kdo nerad tajemno, kyblík sebou, jinak se z toho nevyhrabe.

Abych volně přeložil tajemný úvod, který jsem tu tak pracně vypotil. – Tak tedy onen chlapec, říkejme mu třeba Alv (když už ho tak autor pojmenoval, nevidím důvod, proč u toho nezůstat) se po útoku pirátů na vesnici, kde žije, náhodou setkává s mužem, který ho, v tom lepším případě, zachraňuje před otroctvím, pro talent, který v chlapci spatří. Odvádí ho k sobě domů, kde se stává jeho mistrem. Mistrem v umění kovářském. Alv se pomalu učí prastarému umění, ale začíná mít dojem, že není všechno takové, jak se zdá. Jeho znalosti jsou záměrně omezovány tak, aby své dílo nikdy nemohl dokončit sám. Jedné noci, když mistr odejde na své zvláštní noční toulky, touha po vědomostech překoná jeho zábrany a nahlédne do zakázaných spisů, aby mohl sám dokončit své učednické dílo.

Své dílo dokončí, ale hned nato zjistí, že se stal obětí mistrem nastražené léčky, který mu záměrně nechal prostor k vytvoření věci, kterou by sám vytvořit nedokázal. Poté, co se mistr zmocní jeho díla, Alv, ze kterého se po

dobu učení stal mladý muž, prchá společně se svým přítelem, aby se mohl později postavit mistru a svému strašlivému dílu.

Příběh určitě upoutá svou originalitou, jak autor nasazuje do role zlé mocnosti samotný led, či svou lehkou předurčeností, kdy je Elof (zde nenastala chyba, jen autor asi dospěl k názoru, že jméno hlavního hrdiny ještě není dostatečně hrůzné, a tak nám ho změnil) jakoby veden větry osudu foukajícími ze stran jiných mocností, což se jistě nesčetněkrát osvědčilo v podobě proroctví u autorů, jako je Jordan, Eddings či Goodkind. Ale asi vůbec největší silou tohoto příběhu je ono kovářské umění. Nejednoho asi napadne, co je na kovařině asi tak rajcovního, ale věřte, že není kovařina, jako kovařina, a já bych vás nerad připravil o zábavu, až o téhle budete číst. A doufám, že číst budete, neboť tahle kniha by určitě neměla ujít vaší pozornosti.

Michael Scott Rohan: Ledová Kovadlina. Přel. Robert Tschorn. Obálka Luis Royo. Plzeň, Perseus 1999. 334 s. 159 Kč.

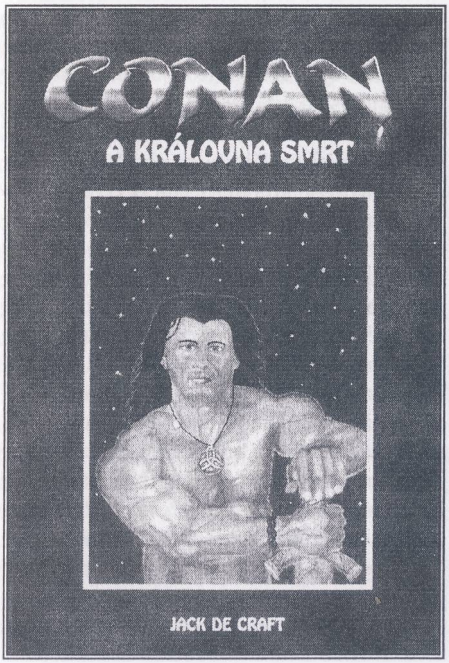
Lukáš Vaculík

Conan a Královna Smrt

Stejně jako je lev nekorunovaným králem zvířat, tak je Conan nepopiratelným králem všech hrdinů meče a magie. O žádném jiném nebylo vyprávěno tolik příběhů jako o mohutném a neporazitelném Cimmeřanovi. Každý autor samozřejmě vypráví příběh trochu jinak, ale v podstatě se dá tvrdit, že je zaveden určitý styl, kterého se téměř všichni drží. Conan prostě musí být (téměř) nepřemožitelný a vždy musí přežít. Také proto je pro spisovatele docela obtížné obohatit svůj příběh alespoň špetkou originality, i když o tu samozřejmě vůbec nejde – čtenář očekává nenáročné čtení plné akce, ve kterém stojí ti zlí v řadě za sebou, aby mohli ve správném čase zemřít barbarovou čepelí.

Conan a Královna Smrt je dokonalým příkladem výše zmíněného. Conan nám pomalu stárne, již dvanáct let domácky žije se svou rodinou a zdá se, že je docela spokojený a jeho dřívější divoký život mu ani trochu neschází. Jeho ženu však vzápětí někdo neznámý unese, a tak Cimmeřanovi nezbývá, než se opět opásat svým širokým mečem a po hlavě se vrhnout do dalšího smrtelně nebezpečného dobrodružství.

Kniha se čte velmi dobře a svižně. Styl psaní funkčně naprosto odpovídá žánru – souvětí jsou spíše kratší a věty neobsahují příliš zbytečných přídavných jmen. Autor nezdržuje popisem míst a zaměřuje se spíše na akci a dialog. To je dobře, protože málokterý z autorů se přiblíží mistrovskému smyslu pro detail R. E. Howarda. Kniha je dějově rozdělena do tří ucelenějších částí,



které sledují jasnou linii příběhu – na překvapení v ději nenarazíte.

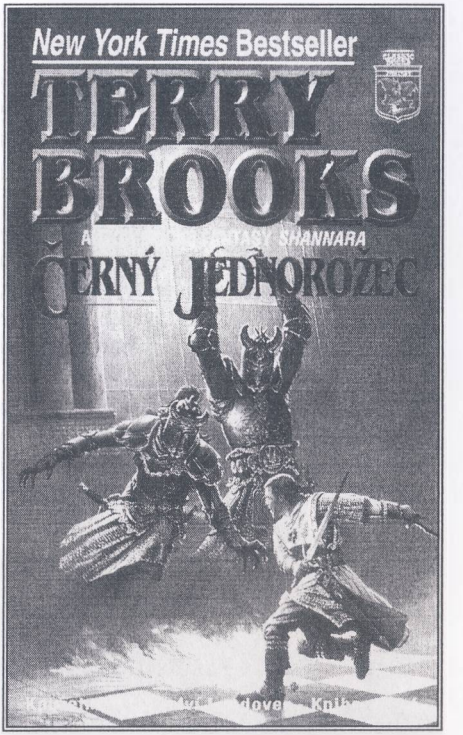
Překlad je výborný a téměř bezchybný.

Conan a Královna smrt sice nedosahuje kvalit románů předních následovníků R. E. Howarda, ale požadavky kladené na odpočinkové čtení bezpochyby splňuje. Pokud Conana příliš neznáte, existuje pro vás mnoho lepších alternativ, a naopak, pokud patříte mezi ty, co vydání nového příběhu o neporazitelném Cimmeřanovi považují za národní svátek, nebudete zklamáni.

Jack de Craft: Conan a Královna Smrt. Přel. Alexandra Dědicová. Obálka Tereza Porodová. Ostrava, Brokilon 1999. 186 s. 138 Kč.

Miroslav Krupa

Černý jednorožec



V rychlém sledu za prvním dílem tu už máme i druhou knihu z cyklu *Kouzelné království Landover*. Náš smutný bohatý vdovec, Ben Holiday, se ujal vlády – ale není to snadné. Stále ještě nerozumí mnoha místním pravdilům a zvyklostem. Když se do toho všeho vloží zlý čaroděj Meeks, bude mít naše družinka opravdu co dělat.

Děj navazuje a Ben si Landover zamiloval. Musí však poznat a pochopit ještě spoustu věcí, včetně role černého jednorožce a Paladina z přívěsku. Odkrývá část tajemství čarodějnice i draka, láme moc kouzla, které ho připravilo o trůn...

Příběh je dobře napsaný a na rozdíl od cyklu Shannara i dosti originální. Některé náznaky vyluštíte nejspíš hodně předem, jiné vás pro změnu zaskočí. Ve vyprávění je kus poetična, hrdinové jsou dostatečně živí a věrohodní (na fantasy – psychologický román to není). A pak je tu mluvící kočka Dirk – kdo kočky důvěrně znáte, víte, že v nich opravdu podobné rysy dřímají...

Vřele doporučuji všem, které upoutalo *Kouzelné království na prodej* – druhý díl je přinejmenším stejně zajímavý a spíše lepší. Je to kniha, se kterou se ti, kdo mají rádi fantasy zabývající se více kouzly než meči, za dlouhých zimních večerů nudit jistě nebudou. Classic se buďto v počtu chyb na stránku zlepšuje, nebo se k stávám k chybám slepá (doufám, že platí první varianta) – pár věcí jsem zaregistrovala, ale příliš mnou neotřásly. Nečekáte-li druhého Pána Prstenů nebo Čaroděje Zeměmoří či tak, jistě si příjemně počtete.

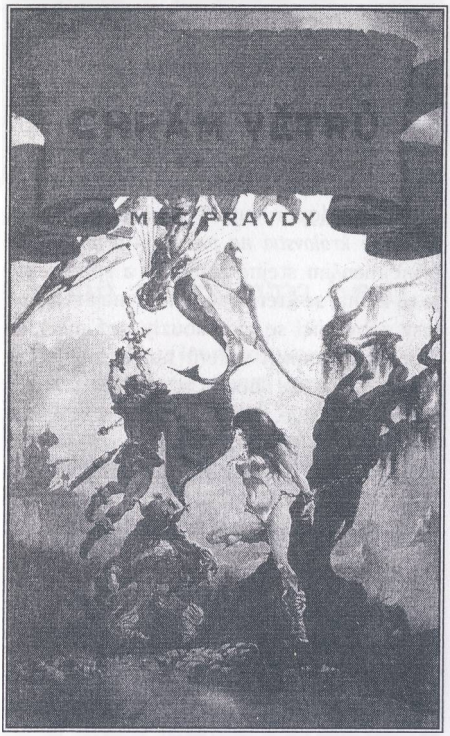
Terry Brooks: Černý jednorožec. Přel. Simona Teichmanová. Obálka Keith Parkinson. Praha, Classic 1999. 338 s. 185 Kč.

Hana Vlčinská

Chrám větrů I

Čtvrté pokračování oblíbené série *Meč pravdy* je tady. Richard Rahl, hledač pravdy, pán D'Hary a jediný žijící bojový mág (který bohužel neumí kouzlit), spolu s jeho milou, matkou vyznavačkou Kahlan, musí opět čelit zlu, které je překvapivě daleko „zlejší" než minule. Úhlavním nepřítelem je opět mocí posedlý císař Jagang, který si jako snový cestovatel může ve spánku podmanit každého, koho nechrání magie závazku k rodu Rahlů.

Stranou nezůstávají ani čaroděj prvního řádu Zedd, prelátka Anna, sestry světla vedené sestrou Vernou a jejich zotročující obojky Rada'Han, proroci Nathan a Warren i mord-sithy se svými Agiely. K tomu všemu



přibude ještě Richardův nevlastní bratr Drefan, který se během let stal nejvyšším knězem sekty léčitelů Raugg'Moss.

Kromě několika maličkostí jsem neobjevil v prvním svazku *Chrámu větrů* nic nového. To zamrzí, protože právě nové a originální detaily byly jedním ze stavebních kamenů Goodkindova stylu. Oproti tomu se tento díl vyznačuje naprostou myšlenkovou i dějovou stagnací. Vytratila se ona nedefinovatelná atmosféra vytvořená skloubením spousty drobností dohromady. Mám spíš pocit, jako by se autor spíš než napsat něco nového snažil kopírovat sám sebe. Děj je navíc neustále přerušován líčením toho, co se stalo v minulých dílech, což mě dohání k zuřivosti, zvláště v případech, kdy je jedna událost z minulosti opakována vícekrát. Fantasy ságu přece nikdo nečte od čtvrtého dílu a navíc je opakování tak zmatené a vytržené z kontextu, že mu stejně rozumí jen ten, kdo předchozí díly četl. Další věcí, která také zbytečně brzdí děj je neustálé líčení citů mezi Kahlan a Richardem. Chvílemi to dokonce vypadá, že hlavním problémem je termín jejich svatby. Doufám, že druhý svazek zlepší celkový dojem z tohoto pokračování.

Překladatel se při čtení zjevně také příliš nebavil, neboť z nedostatku chyb lze usuzovat, že se nezvykle zaměřil na svou práci a tolik nechyboval (ne že by překlad za něco stál). Výrazy jsou bohužel překládány stejně jako ve třetím díle (transkripčně uboze).

Pokud bude Goodkind takhle dál pokračovat, stane se i tato série sbírkou rozbředlých, fádních a nezábavných komerčních pokračování. Berte, jen pokud jste do ságy Meče pravdy opravdu zamilovaní.

Terry Goodkind: Ochránce Lorda Rahla (Meč pravdy – Chrám větrů 1). Přel. Ivana Drábková. Praha, Classic 1999. 405 s. 195 Kč.

Miroslav Krupa

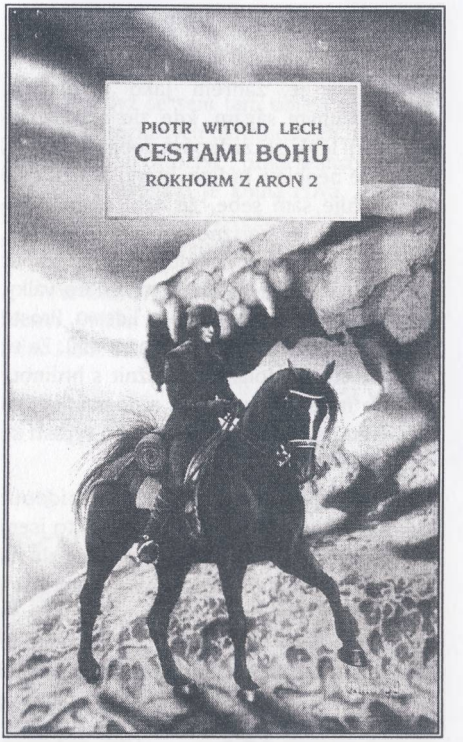
Rohkorm podruhé

Po roce a půl (viz recenze v Dechu draka 3/98) se nakladatelství Leonardo vrací k polskému autorovi P. W. Lechovi a jeho Rokhormovi z ARON. Román (či spíše povídková sbírka) *Cestami bohů* má podtitul *Rokhorm z ARON 2* a je jakýmsi pokračováním příhod tohoto poutníka – mnicha magie.

Pokud se budete chtít dozvědět něco o světě, v němž se (nepříliš šťastně) Rokhorm pohybuje, bez prvního dílu se asi neobejdete – v *Cestách bohů* se autor s žádným vysvětlováním už neobtěžuje. Ale to až tak nevadí – příběhům by to na čtivosti nijak neubralo. Kniha se opět skládá z několika povídek, na sobě prakticky nezávislých, jediná nit, která je spojuje, je Rokhormův vztah (či boj) s řádem odpadlických Sov – YROE. Ukazuje se však, že Rokhorma s nimi spojuje i rodinný poměr – jeden z YROE je jeho dávno ztracený bratr a on věnuje veškerou energii tomu, aby bratra dostal zpět z temné stezky násilí a nenávisti...

Lech zachází s Rokhormem podobně jako Schweitzer s Julianem („*Každý z nás je legenda*") a je to zvláště markantní v této druhé knize. Rokhormovi, ač je prakticky relativně všemocný, se nic nedaří – naopak věci a události spíše svou přítomností zhoršuje a co se dá zachraňují pouze jeho řádoví bratři (Arcimág se k němu chová vyloženě otcovsky). Lech popisuje temný fantasy svět plný utrpení a bezmoci všech slabých a lhostejnosti či krutosti těch mocných.

Nezbývá však, k mé hluboké lítosti, než souhlasit s polskými kritiky, kteří označili Lecha za autora „nevyrovnaného a kontroverzního". Zvláště ta nevyrovnanost – povídky v Cestách bohů jsou kvalitativně značně odlišné, vypadají, že je autor pokaždé psal s jinou náladou a snad i ve větším časovém odstupu. Je to škoda, protože nápady



a atmosféra Lechova díla na mě dělají veliký dojem, snad jen právě trocha té řemeslnosti mu chybí.

Na druhou stranu musím vyzdvihnout grafickou stránku knihy, zvláště pak obálku, která se (hlavně titulním obrázkem Jany Žižkové) liší od prvního dílu o celou třídu. Nakladatelství Leonardo si zřejmě uvědomilo, že nejen obsah, ale i obal má veliký vliv na prodejnost knihy.

Piotr W. Lech: Cestami bohů. Přel. Robert Pilch. Obálka Jana Žižková. Ostrava, Leonardo 1999. 273 s. 149 Kč.

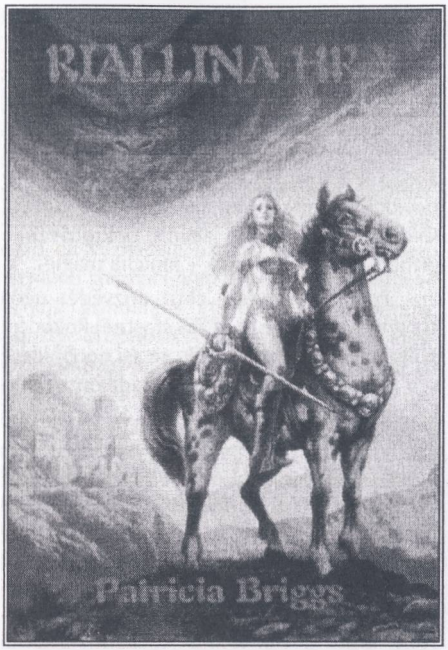
-san-

Riallina hra

Fantasy je žánrem jako stvořeným k dlouhým ságám, kde zlo s profesionální lehkostí zadupává dobro do země, dokud se neobjeví hrdina, který, ač neustále přesvědčuje sám sebe, že není oním vyvoleným, nakonec zařízne zlo jak podsvinče. Mezitím tím, co se rozhoduje, zda zaříznout či nezaříznout, je celý svět vtažen do války, která má rozhodnout o osudu lidstva. Prostě počteníčko, která vydá na tři až x dílů. Za tu dobu se čtenář dokáže ztotožnit s hrdinou, který je neustále formován a pomalu veden ke svému osudovému střetu, a do sytosti se vyžít ve světě, který autor stvořil.

Co naproti tomu může nabídnout samostatný román? Téměř nic. – Takto jsem alespoň smýšlel do doby, než se objevila na pultech obchodů fantastická Gemmellova *Legenda*. Od toho času marně doufám, že se mi do rukou dostane podobně vydařené dílko. Bohužel, nepočítaje některé další věci od Gemmella, jsem se snad pokaždé zklamal. Totéž platí i v případě *Riallininy hry*.

Děj příběhu začíná v době, kdy si prorok, prohlašující se za Hlas boha Altise, podrobil téměř všechny země na východ od Velkého močálu. Pán špiónů ze Sianimu, jednoho ze států ležícího na západ od močálu, proto aby ochránil západní země, usiluje o jejich sjednocení, které umožní jednotně čelit hrozbě z východu. V cestě tomuto cíli bohužel stojí dva znepřátelené státy, které, jak Pán špiónů doufá, sjednotí spojení jejich královských rodin. Na jednoho ze členů královské rodiny v Darranu, lorda Karstna, který taktéž usiluje o stejný cíl, je spáchán atentát. Pán špiónů proto posílá do Darranu dva ze svých agentů, aby ochránili lorda Karstna a zjistili, kdo za atentátem stojí. Jedním z agentů je Rialla, která byla jako dítě po vyvraždění jejího klanu odvlečena do Darranu do otroctví, kde jako



„otrok – tanečnice", strávila sedm let, po kterých se jí podařilo uprchnout do Sianimu, kde se, dík svým empatickým schopnostem, stala cvičitelkou koní. Rialle se příliš nelíbí představa návratu do Darranu, i když by tentokrát měla roli otroka jen sehrát. Ale Pán špiónů se nevzdává a vytáhne trumf, kterým je zrušení otroctví v Darranu, jenž je jednou z podmínek míru mezi znepřátelenými státy. Rialla, vidíc v tom možnost pomsty za utrpení, které jí otrokáři způsobili, úkol přijímá.

Tak tohle by mohla být jistá informační předehra, kterou si můžete přečíst na prvních patnácti stránkách knihy. Nutno dodat, že asi na patnácti vůbec nejzajímavějších stránkách. Dále už se pak jen rozvíjí celkem naivní představa autorky, jak by takový fantasy svět mohl vypadat a jak by věci v něm mohly fungovat.

Autorka ve svém díle zřejmě nevidí důvod něco důkladněji rozebírat, takže to

vypadá, že věci se dějí tak nějak samy od sebe. Celá kniha působí dojmem, jako by byla detailně naplánovaná. Což by jistě nemuselo vadit, pokud by ovšem ony plány byly realizovány i jinak, než jen formou náhody. Jako další nedostatek bych označil to, že se všechno děje příliš rychle a přímočaře a není tam téměř nic, o čem by mohl čtenář, byť jen na chvilku, přemýšlet. I jistá lehkost, se kterou se hrdinové potýkají s problémy, začne po chvilce nudit. Vždyť cokoliv takový hrdina potřebuje, v okamžiku vytahuje z kapsy, s velice přesvědčivým vysvětlením, kdeže se to tam vzalo. I hledání mají postavy docela ulehčeno. Stačí jen o něco zavadit a hle, hledaná věc, kde se vzala, tu se vzala, je na světě.

Celou knihou se nese jistá nenásilná nálada, a i když se sem tam objeví nějaká poznámka o páchaných ukrutnostech, nepůsobí příběh „z dob otroctví", příliš realisticky.

Přese všechno je kniha čtivá, a tak by mohla vnést malé osvěžení do již lehce unavujícího „ságového" stereotypu.

Patricia Briggs: Riallina hra. Přel. Pavel Musiol. Obálka Oliviero Berni. Ostrava, Fantom Print 1999. 318 s. 179 Kč.

Lukáš Vaculík

ČERNÝ RYTÍŘ

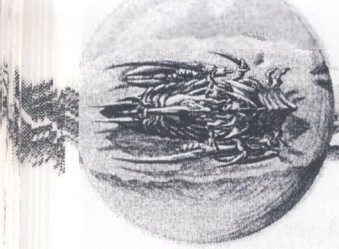
největší zasilková služba s hrami v ČR

Napište si nebo zatelefonujte o katalog našeho zboží a ceník jednotlivých karet pro Magic (včetně Mercadian Masques), který vám zdarma zašleme.

Stačí poslat korespondenční lístek nebo zatelefonovat a my vám objednané zboží zašleme na dobírku. K ceně je nutno připočítat poštovné 60 Kč. Při objednávce nad 1000 Kč hradíme poštovné za vás, při objednávce karet nad 1500 Kč obdržíte 10% slevu, na ostatní zboží 5% při objednávce nad 2000 Kč.

Můžete také navštívit náš obchod, kde Vám všechny hry rádi předvedeme a pomůžeme s jejich výběrem. Otevřeno je denně (krom neděle) od 13 do 18, čtvrtá zastávka z centra tramvají 3 a 11, směr Bystrc.

Černý rytíř
tel. 05/41214860
Chládkova 3, 616 00 Brno - Žabovřesky



Battletech

Turnajový scénář

Jiřina „Aquila“ Vorlová

V tomto čísle se můžeš seznámit se scénářem obvyklým pro kategorii Warrior v turnaji na Gameconu. Pro úplné pochopení (zejména z terminologického hlediska) nebude na škodu, připomeneš-li si pravidla společná pro všechny turnaje v BattleTechu z Dechu draka 1/99.

WOLFNET ARCHIVE FILE 98342-KB6-44/78/2
PERIFERNÍ HLÍDKA 3025.277
Vykradači skladů Hvězdné ligy
Joe „Buldog“ Creshby, nezávislý zpravodaj

Zdá se, že místní velitelství na Araenae IV při přesunu do „záložních pozic“ nechalo některé šuplíky neuklizené. V důsledku této trestuhodné nedbalosti nyní přišlo již o dva sklady a nejspíš přijde v nejbližší době o další. Nezávislí žoldnéři, o nichž jsme psali v minulých číslech, zde objevili přístupové kódy ke skladištím výzbroje, zanechaným zde pouze s automatickou obranou. Jejich vztahy však mají ke spolupráci značně daleko, a tak nikoho neudiví, že se rabování neobešlo bez bojů.

Speciální pravidla

1. Hraje se na speciálním plánu složeném ze dvou zrcadlově symetrických (až na výjimky u okrajů) map A a B (viz dále). Uprostřed jednoho z okrajů plánu (na rozhraní obou map) je umístěna základna o průměru 3 hexy, částečně z plánu vyčnívající (viz obrázek). Tento okraj bude označen jako sever a přečnívající část základny se považuje za součást herního plánu. Herní plán lze složit různými způsoby, pro turnaj je vždy určeno, které okraje se překrývají a u kterého okraje je základna (Např. se překrývají hexy 0101 a 0118 a mapa B je nahoře. Základna má střed na hexu 0101, její jednokřídlá brána je přístupná z hexu 0103.)

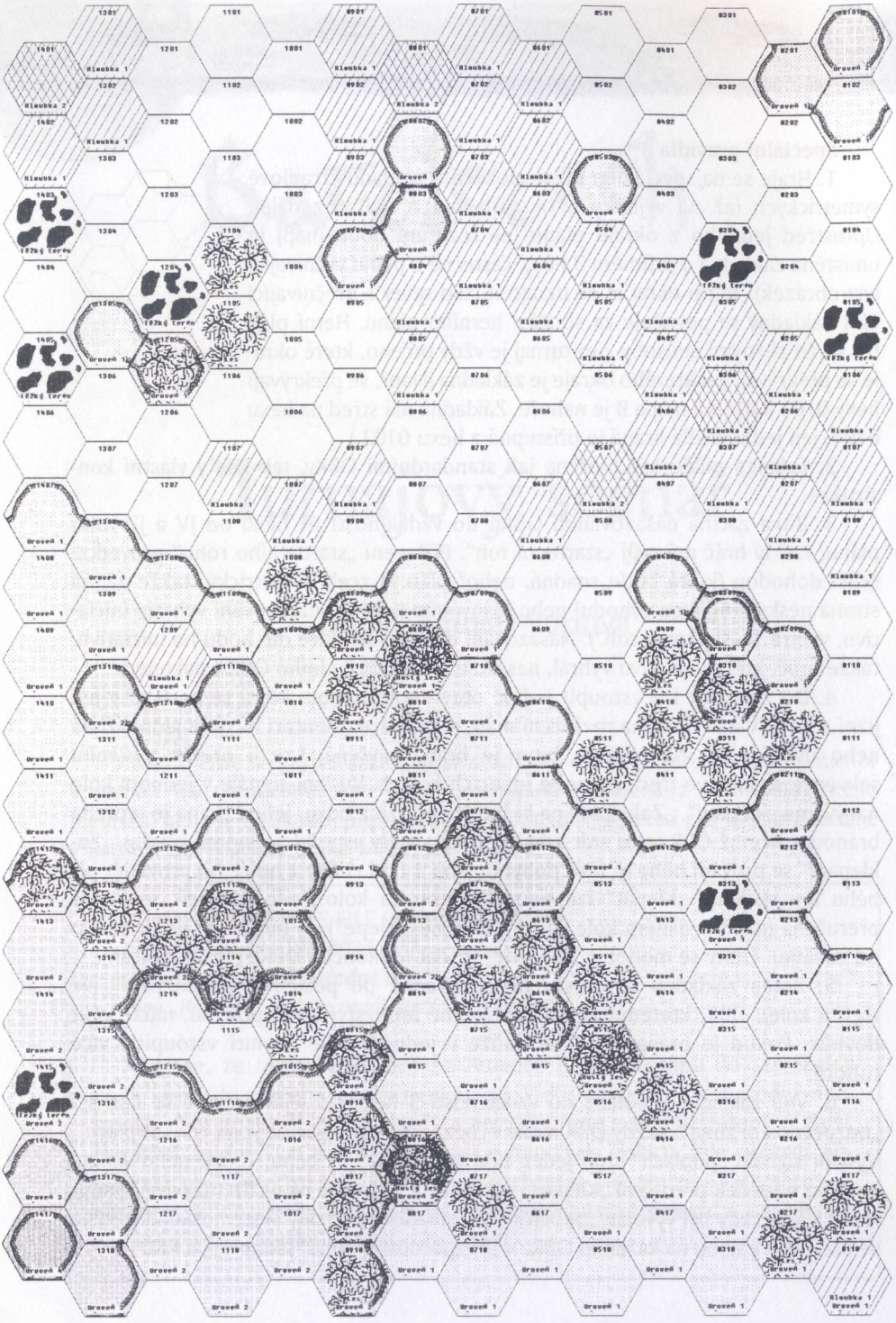
2. Falanga může být tvořena jak standardními OBRy, tak OBRy vlastní konstrukce.

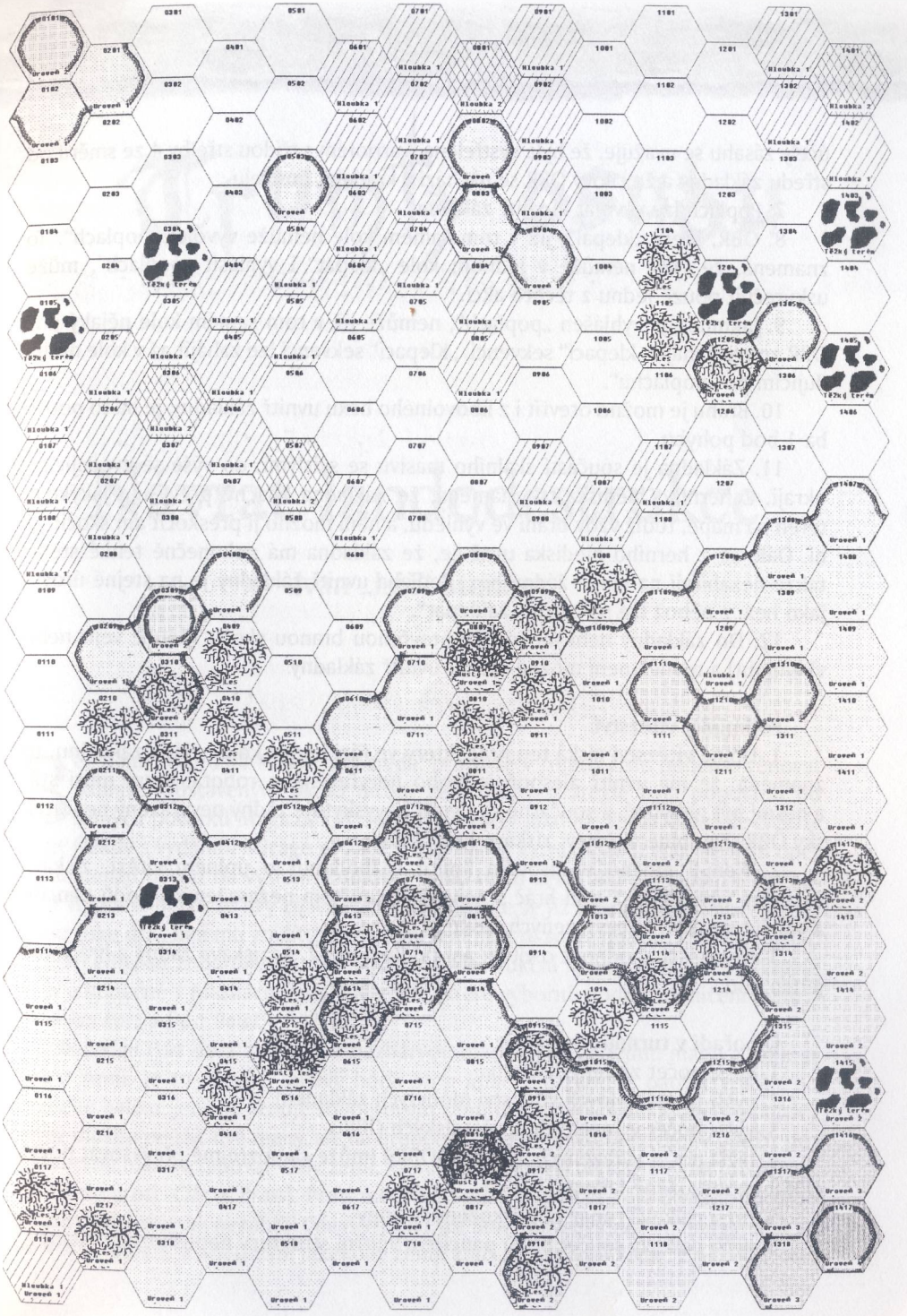
3. Bitva začíná nasazováním OBRů do vzdálenosti tří hexů od JV a JZ rohu plánu, každý hráč má svůj „startovní roh". Přiřazení „startovního rohu" provedou hráči dohodou (která bude snadná, neboť plán je zcela symetrický, takže žádná strana neskýtá nijakou výhodu) nebo losováním (kdo při nasazování vyhraje iniciativu, vybírá si „startovní roh"). Nasazování probíhá střídavě dle hodu na iniciativu, takže hráč, který iniciativu vyhrál, nasazuje svého posledního OBRA nakonec.

4. Do základny lze vstoupit jedině otevřenou bránou, která se nachází v její jižní stěně. (V závislosti na rozložení map, respektive orientaci hexů je jednokřídlá nebo dvoukřídlá.) Na začátku bitvy je brána zavřená. Lze ji otevřít vysláním sekvence signálů ve třech po sobě jdoucích kolech. Vyslání signálu v jednom kole nazýváme „klepání". „Zaklepat" na bránu lze pouze z hexu, jehož hrana je tvořena bránou, přičemž OBR musí stát k bráně čelem (tedy aspoň k jednomu křídlu). „Zaklepání" se provádí běhe m fáze pohybu, stojí 1 bod chůze a nelze ho provádět při běhu ani skákání. „Klepat" lze pouze jednou za kolo. Je-li „klepací" sekvence přerušena (např. v daném kole žádný OBR „nezaklepe"), je nutno ji zahájit znovu od začátku. OBRy se mohou v „klepání" střídat (dokonce i OBRy různých stran).

5. Brána základny se otevře bezprostředně po posledním „zaklepání" (ve třetím kole), OBR, kterému zbývá dostatečné množství bodů pohybu, může vejít dovnitř. Pokud je brána otevřená, může v jednom kole dovnitř vstoupit i více robotů.

6. Vně základny v oblasti do vzdálenosti 3 hexů od jejího okraje se nachází „bezpečnostní zóna". Každý OBR může v „bezpečnostní zóně" vyvolat tzv. „poplach". Vyslání signálu „poplach" stojí jeden bod pohybu (ať již běhu, chůze nebo skoku) a má za následek přerušení „klepací" sekvence a případné okamžité uzavření brány. Navíc v kole, kdy byl vyvolán „poplach", automatický obranný systém základny vyšle ve fázi Útok palbou na každého OBRa v „bezpečnostní zóně" jednu salvu RKD- 6. Pro


Hloubka 1
Hloubka 2
Hloubka 3
Hloubka 4
Hloubka 5
Hloubka 6
Hloubka 7
Hloubka 8
Hloubka 9
Hloubka 10
Hloubka 11
Hloubka 12
Hloubka 13
Hloubka 14
Hloubka 15
Hloubka 16
Hloubka 17
Hloubka 18
Hloubka 19
Hloubka 20
Hloubka 21
Hloubka 22
Hloubka 23
Hloubka 24
Hloubka 25
Hloubka 26
Hloubka 27
Hloubka 28
Hloubka 29
Hloubka 30
Hloubka 31
Hloubka 32
Hloubka 33
Hloubka 34
Hloubka 35
Hloubka 36
Hloubka 37
Hloubka 38
Hloubka 39
Hloubka 40
Hloubka 41
Hloubka 42
Hloubka 43
Hloubka 44
Hloubka 45
Hloubka 46
Hloubka 47
Hloubka 48
Hloubka 49
Hloubka 50
Hloubka 51
Hloubka 52
Hloubka 53
Hloubka 54
Hloubka 55
Hloubka 56
Hloubka 57
Hloubka 58
Hloubka 59
Hloubka 60
Hloubka 61
Hloubka 62
Hloubka 63
Hloubka 64
Hloubka 65
Hloubka 66
Hloubka 67
Hloubka 68
Hloubka 69
Hloubka 70
Hloubka 71
Hloubka 72
Hloubka 73
Hloubka 74
Hloubka 75
Hloubka 76
Hloubka 77
Hloubka 78
Hloubka 79
Hloubka 80
Hloubka 81
Hloubka 82
Hloubka 83
Hloubka 84
Hloubka 85
Hloubka 86
Hloubka 87
Hloubka 88
Hloubka 89
Hloubka 90
Hloubka 91
Hloubka 92
Hloubka 93
Hloubka 94
Hloubka 95
Hloubka 96
Hloubka 97
Hloubka 98
Hloubka 99
Hloubka 100
Hloubka 101
Hloubka 102
Hloubka 103
Hloubka 104
Hloubka 105
Hloubka 106
Hloubka 107
Hloubka 108
Hloubka 109
Hloubka 110
Hloubka 111
Hloubka 112
Hloubka 113
Hloubka 114
Hloubka 115
Hloubka 116
Hloubka 117
Hloubka 118
Hloubka 119
Hloubka 120
Hloubka 121
Hloubka 122
Hloubka 123
Hloubka 124
Hloubka 125
Hloubka 126
Hloubka 127
Hloubka 128
Hloubka 129
Hloubka 130
Hloubka 131
Hloubka 132
Hloubka 133
Hloubka 134
Hloubka 135
Hloubka 136
Hloubka 137
Hloubka 138
Hloubka 139
Hloubka 140
Hloubka 141
Hloubka 142
Hloubka 143
Hloubka 144
Hloubka 145
Hloubka 146
Hloubka 147
Hloubka 148
Hloubka 149
Hloubka 150
Hloubka 151
Hloubka 152
Hloubka 153
Hloubka 154
Hloubka 155
Hloubka 156
Hloubka 157
Hloubka 158
Hloubka 159
Hloubka 160
Hloubka 161
Hloubka 162
Hloubka 163
Hloubka 164
Hloubka 165
Hloubka 166
Hloubka 167
Hloubka 168
Hloubka 169
Hloubka 170
Hloubka 171
Hloubka 172
Hloubka 173
Hloubka 174
Hloubka 175
Hloubka 176
Hloubka 177
Hloubka 178
Hloubka 179
Hloubka 180
Hloubka 181
Hloubka 182
Hloubka 183
Hloubka 184
Hloubka 185
Hloubka 186
Hloubka 187
Hloubka 188
Hloubka 189
Hloubka 190
Hloubka 191
Hloubka 192
Hloubka 193
Hloubka 194
Hloubka 195
Hloubka 196
Hloubka 197
Hloubka 198
Hloubka 199
Hloubka 200
Hloubka 201
Hloubka 202
Hloubka 203
Hloubka 204
Hloubka 205
Hloubka 206
Hloubka 207
Hloubka 208
Hloubka 209
Hloubka 210
Hloubka 211
Hloubka 212
Hloubka 213
Hloubka 214
Hloubka 215
Hloubka 216
Hloubka 217
Hloubka 218
Hloubka 219
Hloubka 220
Hloubka 221
Hloubka 222
Hloubka 223
Hloubka 224
Hloubka 225
Hloubka 226
Hloubka 227
Hloubka 228
Hloubka 229
Hloubka 230
Hloubka 231
Hloubka 232
Hloubka 233
Hloubka 234
Hloubka 235
Hloubka 236
Hloubka 237
Hloubka 238
Hloubka 239
Hloubka 240
Hloubka 241
Hloubka 242
Hloubka 243
Hloubka 244
Hloubka 245
Hloubka 246
Hloubka 247
Hloubka 248
Hloubka 249
Hloubka 250
Hloubka 251
Hloubka 252
Hloubka 253
Hloubka 254
Hloubka 255
Hloubka 256
Hloubka 257
Hloubka 258
Hloubka 259
Hloubka 260
Hloubka 261
Hloubka 262
Hloubka 263
Hloubka 264
Hloubka 265
Hloubka 266
Hloubka 267
Hloubka 268
Hloubka 269
Hloubka 270
Hloubka 271
Hloubka 272
Hloubka 273
Hloubka 274
Hloubka 275
Hloubka 276
Hloubka 277
Hloubka 278
Hloubka 279
Hloubka 280
Hloubka 281
Hloubka 282
Hloubka 283
Hloubka 284
Hloubka 285
Hloubka 286
Hloubka 287
Hloubka 288
Hloubka 289
Hloubka 290
Hloubka 291
Hloubka 292
Hloubka 293
Hloubka 294
Hloubka 295
Hloubka 296
Hloubka 297
Hloubka 298
Hloubka 299
Hloubka 300
Hloubka 301
Hloubka 302
Hloubka 303
Hloubka 304
Hloubka 305
Hloubka 306
Hloubka 307
Hloubka 308
Hloubka 309
Hloubka 310
Hloubka 311
Hloubka 312
Hloubka 313
Hloubka 314
Hloubka 315
Hloubka 316
Hloubka 317
Hloubka 318
Hloubka 319
Hloubka 320
Hloubka 321
Hloubka 322
Hloubka 323
Hloubka 324
Hloubka 325
Hloubka 326
Hloubka 327
Hloubka 328
Hloubka 329
Hloubka 330
Hloubka 331
Hloubka 332
Hloubka 333
Hloubka 334
Hloubka 335
Hloubka 336
Hloubka 337
Hloubka 338
Hloubka 339
Hloubka 340
Hloubka 341
Hloubka 342
Hloubka 343
Hloubka 344
Hloubka 345
Hloubka 346
Hloubka 347
Hloubka 348
Hloubka 349
Hloubka 350
Hloubka 351
Hloubka 352
Hloubka 353
Hloubka 354
Hloubka 355
Hloubka 356
Hloubka 357
Hloubka 358
Hloubka 359
Hloubka 360
Hloubka 361
Hloubka 362
Hloubka 363
Hloubka 364
Hloubka 365
Hloubka 366
Hloubka 367
Hloubka 368
Hloubka 369
Hloubka 370
Hloubka 371
Hloubka 372
Hloubka 373
Hloubka 374
Hloubka 375
Hloubka 376
Hloubka 377
Hloubka 378
Hloubka 379
Hloubka 380
Hloubka 381
Hloubka 382
Hloubka 383
Hloubka 384
Hloubka 385
Hloubka 386
Hloubka 387
Hloubka 388
Hloubka 389
Hloubka 390
Hloubka 391
Hloubka 392
Hloubka 393
Hloubka 394
Hloubka 395
Hloubka 396
Hloubka 397
Hloubka 398
Hloubka 399
Hloubka 400
Hloubka 401
Hloubka 402
Hloubka 403
Hloubka 404
Hloubka 405
Hloubka 406
Hloubka 407
Hloubka 408
Hloubka 409
Hloubka 410
Hloubka 411
Hloubka 412
Hloubka 413
Hloubka 414
Hloubka 415
Hloubka 416
Hloubka 417
Hloubka 418
Hloubka 419
Hloubka 420
Hloubka 421
Hloubka 422
Hloubka 423
Hloubka 424
Hloubka 425
Hloubka 426
Hloubka 427
Hloubka 428
Hloubka 429
Hloubka 430
Hloubka 431
Hloubka 432
Hloubka 433
Hloubka 434
Hloubka 435
Hloubka 436
Hloubka 437
Hloubka 438
Hloubka 439
Hloubka 440
Hloubka 441
Hloubka 442
Hloubka 443
Hloubka 444
Hloubka 445
Hloubka 446
Hloubka 447
Hloubka 448
Hloubka 449
Hloubka 450
Hloubka 451
Hloubka 452
Hloubka 453
Hloubka 454
Hloubka 455
Hloubka 456
Hloubka 457
Hloubka 458
Hloubka 459
Hloubka 460
Hloubka 461
Hloubka 462
Hloubka 463
Hloubka 464
Hloubka 465
Hloubka 466
Hloubka 467
Hloubka 468
Hloubka 469
Hloubka 470
Hloubka 471
Hloubka 472
Hloubka 473
Hloubka 474
Hloubka 475
Hloubka 476
Hloubka 477
Hloubka 478
Hloubka 479
Hloubka 480
Hloubka 481
Hloubka 482
Hloubka 483
Hloubka 484
Hloubka 485
Hloubka 486
Hloubka 487
Hloubka 488
Hloubka 489
Hloubka 490
Hloubka 491
Hloubka 492
Hloubka 493
Hloubka 494
Hloubka 495
Hloubka 496
Hloubka 497
Hloubka 498
Hloubka 499
Hloubka 500
Hloubka 501
Hloubka 502
Hloubka 503
Hloubka 504
Hloubka 505
Hloubka 506
Hloubka 507
Hloubka 508
Hloubka 509
Hloubka 510
Hloubka 511
Hloubka 512
Hloubka 513
Hloubka 514
Hloubka 515
Hloubka 516
Hloubka 517
Hloubka 518
Hloubka 519
Hloubka 520
Hloubka 521
Hloubka 522
Hloubka 523
Hloubka 524
Hloubka 525
Hloubka 526
Hloubka 527
Hloubka 528
Hloubka 529
Hloubka 530
Hloubka 531
Hloubka 532
Hloubka 533
Hloubka 534
Hloubka 535
Hloubka 536
Hloubka 537
Hloubka 538
Hloubka 539
Hloubka 540
Hloubka 541
Hloubka 542
Hloubka 543
Hloubka 544
Hloubka 545
Hloubka 546
Hloubka 547
Hloubka 548
Hloubka 549
Hloubka 550
Hloubka 551
Hloubka 552
Hloubka 553
Hloubka 554
Hloubka 555
Hloubka 556
Hloubka 557
Hloubka 558
Hloubka 559
Hloubka 560
Hloubka 561
Hloubka 562
Hloubka 563
Hloubka 564
Hloubka 565
Hloubka 566
Hloubka 567
Hloubka 568
Hloubka 569
Hloubka 570
Hloubka 571
Hloubka 572
Hloubka 573
Hloubka 574
Hloubka 575
Hloubka 576
Hloubka 577
Hloubka 578
Hloubka 579
Hloubka 580
Hloubka 581
Hloubka 582
Hloubka 583
Hloubka 584
Hloubka 585
Hloubka 586
Hloubka 587
Hloubka 588
Hloubka 589
Hloubka 590
Hloubka 591
Hloubka 592
Hloubka 593
Hloubka 594
Hloubka 595
Hloubka 596
Hloubka 597
Hloubka 598
Hloubka 599
Hloubka 600
Hloubka 601
Hloubka 602
Hloubka 603
Hloubka 604
Hloubka 605
Hloubka 606
Hloubka 607
Hloubka 608
Hloubka 609
Hloubka 610
Hloubka 611
Hloubka 612
Hloubka 613
Hloubka 614
Hloubka 615
Hloubka 616
Hloubka 617
Hloubka 618
Hloubka 619
Hloubka 620
Hloubka 621
Hloubka 622
Hloubka 623
Hloubka 624
Hloubka 625
Hloubka 626
Hloubka 627
Hloubka 628
Hloubka 629
Hloubka 630
Hloubka 631
Hloubka 632
Hloubka 633
Hloubka 634
Hloubka 635
Hloubka 636
Hloubka 637
Hloubka 638
Hloubka 639
Hloubka 640
Hloubka 641
Hloubka 642
Hloubka 643
Hloubka 644
Hloubka 645
Hloubka 646
Hloubka 647
Hloubka 648
Hloubka 649
Hloubka 650
Hloubka 651
Hloubka 652
Hloubka 653
Hloubka 654
Hloubka 655
Hloubka 656
Hloubka 657
Hloubka 658
Hloubka 659
Hloubka 660
Hloubka 661
Hloubka 662
Hloubka 663
Hloubka 664
Hloubka 665
Hloubka 666
Hloubka 667
Hloubka 668
Hloubka 669
Hloubka 670
Hloubka 671
Hloubka 672
Hloubka 673
Hloubka 674
Hloubka 675
Hloubka 676
Hloubka 677
Hloubka 678
Hloubka 679
Hloubka 680
Hloubka 681
Hloubka 682
Hloubka 683
Hloubka 684
Hloubka 685
Hloubka 686
Hloubka 687
Hloubka 688
Hloubka 689
Hloubka 690
Hloubka 691
Hloubka 692
Hloubka 693
Hloubka 694
Hloubka 695
Hloubka 696
Hloubka 697
Hloubka 698
Hloubka 699
Hloubka 700
Hloubka 701
Hloubka 702
Hloubka 703
Hloubka 704
Hloubka 705
Hloubka 706
Hloubka 707
Hloubka 708
Hloubka 709
Hloubka 710
Hloubka 711
Hloubka 712
Hloubka 713
Hloubka 714
Hloubka 715
Hloubka 716
Hloubka 717
Hloubka 718
Hloubka 719
Hloubka 720
Hloubka 721
Hloubka 722
Hloubka 723
Hloubka 724
Hloubka 725
Hloubka 726
Hloubka 727
Hloubka 728
Hloubka 729
Hloubka 730
Hloubka 731
Hloubka 732
Hloubka 733
Hloubka 734
Hloubka 735
Hloubka 736
Hloubka 737
Hloubka 738
Hloubka 739
Hloubka 740
Hloubka 741
Hloubka 742
Hloubka 743
Hloubka 744
Hloubka 745
Hloubka 746
Hloubka 747
Hloubka 748
Hloubka 749
Hloubka 750
Hloubka 751
Hloubka 752
Hloubka 753
Hloubka 754
Hloubka 755
Hloubka 756
Hloubka 757
Hloubka 758
Hloubka 759
Hloubka 760
Hloubka 761
Hloubka 762
Hloubka 763
Hloubka 764
Hloubka 765
Hloubka 766
Hloubka 767
Hloubka 768
Hloubka 769
Hloubka 770
Hloubka 771
Hloubka 772
Hloubka 773
Hloubka 774
Hloubka 775
Hloubka 776
Hloubka 777
Hloubka 778
Hloubka 779
Hloubka 780
Hloubka 781
Hloubka 782
Hloubka 783
Hloubka 784
Hloubka 785
Hloubka 786
Hloubka 787
Hloubka 788
Hloubka 789
Hloubka 790
Hloubka 791
Hloubka 792
Hloubka 793
Hloubka 794
Hloubka 795
Hloubka 796
Hloubka 797
Hloubka 798
Hloubka 799
Hloubka 800
Hloubka 801
Hloubka 802
Hloubka 803
Hloubka 804
Hloubka 805
Hloubka 806
Hloubka 807
Hloubka 808
Hloubka 809
Hloubka 810
Hloubka 811
Hloubka 812
Hloubka 813
Hloubka 814
Hloubka 815
Hloubka 816
Hloubka 817
Hloubka 818
Hloubka 819
Hloubka 820
Hloubka 821
Hloubka 822
Hloubka 823
Hloubka 824
Hloubka 825
Hloubka 826
Hloubka 827
Hloubka 828
Hloubka 829
Hloubka 830
Hloubka 831
Hloubka 832
Hloubka 833
Hloubka 834
Hloubka 835
Hloubka 836
Hloubka 837
Hloubka 838
Hloubka 839
Hloubka 840
Hloubka 841
Hloubka 842
Hloubka 843
Hloubka 844
Hloubka 845
Hloubka 846
Hloubka 847
Hloubka 848
Hloubka 849
Hloubka 850
Hloubka 851
Hloubka 852
Hloubka 853
Hloubka 854
Hloubka 855
Hloubka 856
Hloubka 857
Hloubka 858
Hloubka 859
Hloubka 860
Hloubka 861
Hloubka 862
Hloubka 863
Hloubka 864
Hloubka 865
Hloubka 866
Hloubka 867
Hloubka 868
Hloubka 869
Hloubka 870
Hloubka 871
Hloubka 872
Hloubka 873
Hloubka 874
Hloubka 875
Hloubka 876
Hloubka 877
Hloubka 878
Hloubka 879
Hloubka 880
Hloubka 881
Hloubka 882
Hloubka 883
Hloubka 884
Hloubka 885
Hloubka 886
Hloubka 887
Hloubka 888
Hloubka 889
Hloubka 890
Hloubka 891
Hloubka 892
Hloubka 893
Hloubka 894
Hloubka 895
Hloubka 896
Hloubka 897
Hloubka 898
Hloubka 899
Hloubka 900
Hloubka 901
Hloubka 902
Hloubka 903
Hloubka 904
Hloubka 905
Hloubka 906
Hloubka 907
Hloubka 908
Hloubka 909
Hloubka 910
Hloubka 911
Hloubka 912
Hloubka 913
Hloubka 914
Hloubka 915
Hloubka 916
Hloubka 917
Hloubka 918
Hloubka 919
Hloubka 920
Hloubka 921
Hloubka 922
Hloubka 923
Hloubka 924
Hloubka 925
Hloubka 926
Hloubka 927
Hloubka 928
Hloubka 929
Hloubka 930
Hloubka 931
Hloubka 932
Hloubka 933
Hloubka 934
Hloubka 935
Hloubka 936
Hloubka 937
Hloubka 938
Hloubka 939
Hloubka 940
Hloubka 941
Hloubka 942
Hloubka 943
Hloubka 944
Hloubka 945
Hloubka 946
Hloubka 947
Hloubka 948
Hloubka 949
Hloubka 950
Hloubka 951
Hloubka 952
Hloubka 953
Hloubka 954
Hloubka 955
Hloubka 956
Hloubka 957
Hloubka 958
Hloubka 959
Hloubka 960
Hloubka 961
Hloubka 962
Hloubka 963
Hloubka 964
Hloubka 965
Hloubka 966
Hloubka 967
Hloubka 968
Hloubka 969
Hloubka 970
Hloubka 971
Hloubka 972
Hloubka 973
Hloubka 974
Hloubka 975
Hloubka 976
Hloubka 977
Hloubka 978
Hloubka 979
Hloubka 980
Hloubka 981
Hloubka 982
Hloubka 983
Hloubka 984
Hloubka 985
Hloubka 986
Hloubka 987
Hloubka 988
Hloubka 989
Hloubka 990
Hloubka 991
Hloubka 992
Hloubka 993
Hloubka 994
Hloubka 995
Hloubka 996
Hloubka 997
Hloubka 998
Hloubka 999
Hloubka 1000


Hloubka 1
Hloubka 2
Hloubka 3
Les
Hustý les
Houština
Houština 1
Houština 2
Houština 3
Houština 4
Houština 5
Houština 6
Houština 7
Houština 8
Houština 9
Houština 10
Houština 11
Houština 12
Houština 13
Houština 14
Houština 15
Houština 16
Houština 17
Houština 18
Houština 19
Houština 20
Houština

účely zásahu se uvažuje, že byla vystřelena warriorem s třídou střelby 4 ze směru od středu základny a že cílový OBR se nachází v krátkém dostřelu.

7. Poplach lze vyvolat i uvnitř základny.

8. OBR, který „klepal", již v tom samém kole nemůže vyvolat „poplach". To znamená, že OBR nemůže v jednom kole „klepat" i vyhlásit „poplach", může uskutečnit pouze jednu z těchto akcí.

9. Jakmile byl vyhlášen „poplach", nemůže již v tom samém kole nějaký jiný OBR znovu zahájit „klepací" sekvenci. „Klepací" sekvenci lze zahájit až v kole následujícím po „poplachu".

10. Bránu je možno otevřít i z libovolného hexu uvnitř základny, je na to potřeba 1 bod pohybu.

11. Základna je součástí skalního masivu se svislými, do výše se zvedajícími okraji. Z herního hlediska to znamená, že základna značně převyšuje jakýkoliv terén na mapě, tudíž vždy brání ve výhledu, a není možno ji přeskočit ani skočit na ni. Dále se z herního hlediska uvažuje, že základna má nekonečně tenké stěny, takže nezabírají na mapě žádný hex. Podlaha uvnitř základny je na stejné úrovni jako hex, z něhož lze na bránu „zaklepat".

12. Do základny není možné již otevřenou branou skočit (pouze vejít nebo vběhnout) a rovněž není možné skákat uvnitř základny.

Podmínky vítězství:

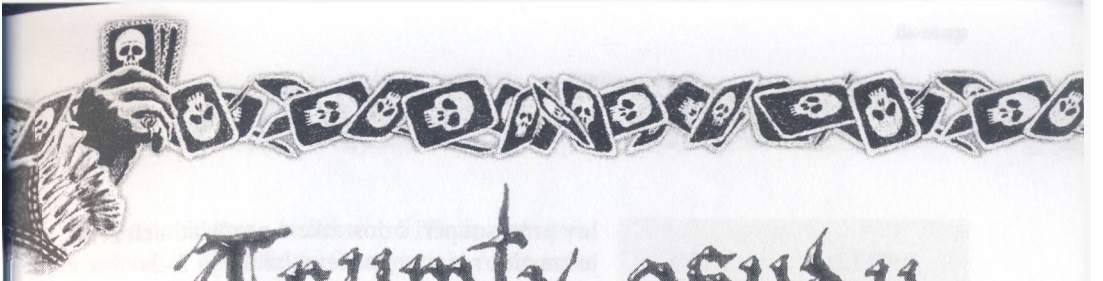
1. Úplné vítězství získá ten hráč, který ve fázi konec kola ovládá základnu, to znamená, že má uvnitř alespoň jednoho nevyřazeného robota, který musí stát a nesmí být nehybný, a současně se uvnitř nevyskytuje žádný nevyřazený nepřátelský OBR. Za úplné vítězství získává hráč 2 body.

2. Není-li možno v časovém limitu rozhodnout o úplném vítězi, získává částečné vítězství a 1 bod hráč s nejvyšším součtem nezasažených bodů pancíře a vnitřní struktury nevyřazených OBRů.

3. Nelze-li rozhodnout o vítězi ani podle bodu 2, nezískává žádný z hráčů ani jeden bod.

O pořadí v turnaji rozhoduje

1. vyšší počet získaných bodů
2. vyšší počet úplných vítězství (dobytých základen)
3. vyšší počet vyřazených nepřátelských OBRů
4. nižší počet vyřazených vlastních OBRů (může samozřejmě převyšovat počet OBRů nepoškozené falangy)
5. nižší celková tonáž nepoškozené falangy
6. nižší celkový součet bodů pancíře a vnitřní struktury nepoškozené falangy



Návrat landodestrukce

Ivan „Isič“ Stanoev

Bez zemí se prostě Magic hrát nedá, proto se v tomto čísle budeme věnovat balíkům postaveným okolo ničení zemí. Tato strategie byla populární od samých počátků Magicu, kdy se hrávaly karty jako *Ice Storm*, *Sinkhole* či *Strip Mine*. Někdy s vydáním **Mirage** se začaly tyto balíky vytrácet ze scény, ale nyní opět zaznamenájí návrat na výsluní. Pomohla tomu hned celá řada okolností. S odchodem **Tempest** bloku se hry značně zpomalily, takže se již nestává, že soupeř vyloží celou ruku dřív, než mu zničíte první zemi a nemusíte se už obávat *Sacred Groundu*. V šesté edici se znouobjevila dvě silná landodestrukční kouzla – *Pillage* a *Creeping Mold* a konečně v Maskách vyšly dvě země, které výborně podporují ničení zemí – *Rishadan Port* a *Dust Bowl*.

Rishadan Port dává za tapnutí bezbarvou manu nebo za jednu manu a tapnutí tapne zemi. Je to vlastně takový horší *Strip MIne* a rozhodně patří čtyřikrát do každého balíku, jenž se věnuje soupeřovým zemím. K zablokování jedné soupeřovy země musíte použít dvě many, ale na druhou stranu ho můžete kdykoliv použít pro bezbarvou manu a tapovat vždy zemi, která bude soupeři nejvíce chybět (obzvláště vypečené proti *City of Brass*). Proti modrému můžete použít Port dvakrát – v jeho a svém kole, aby tak nezahrál *Counterspell*. *Dust Bowl* dává bezbarvou manu nebo za tři many, tapnutí a obětování jakékoliv země zničí nezákladní zemi. V pozdější fázi

RED LD

4 Avalanche Riders
3 Masticore
2 Cave-In
3 Hammer of Bogardan
4 Pillage
4 Powder Keg
4 Shock
4 Stone Rain
4 Tectonic Break
4 Ghitu Encampment
4 Rishadan Port
3 Dust Bowl
17 Mountain

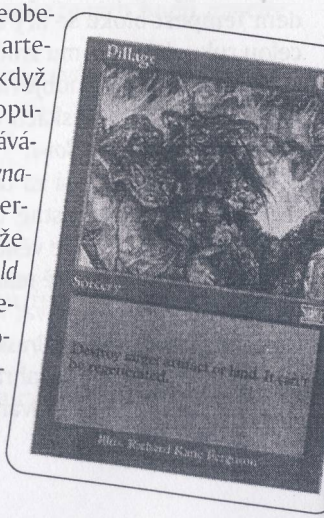
SIDEBOARD
1 Earthquake
2 Cave-In
4 Scald
2 Pulverize
1 Shatter
3 Thran Foundry
2 Ring of Gix

hry proti soupeři s dostatkem nezákladních zemí je smrtící, rozumný počet v balíku je 2–3.

Ničení zemí je tradičně doménou tří barev – červené, zelené a černé. Jaká kouzla se nám v těchto barvách nabízí? V červené je výběr největší, krom klasického *Stone Rain* a *Pillage* jsou tu *Avalanche Riders*, *Tectonic Brake*, *Wildfire* a *Raze*. V černé máme *Rain of Tears* a *Blight*. V zelené pouze *Creeping Mold*, ale do ničení zemí se dá počítat i *Plow Under* a *Fallow Earth*, které vracejí země na vrch knihovny.

Při sestavování balíku musíte krom zemí pamatovat na soupeřovy karty, které může vynést dřív, než mu stačíte zničit dostatek zemí. Neměla by proto chybět eliminace nestvůr v podobě karet jako *Powder Keg*, *Shock*, *Cave-In*, *Vendeta* či *Snuff-Out*. Jen zelené se zabíjení nedostáva a *Powder Keg* se v kombinaci s elfy použít nedá. Nezbývá proto než zastavit soupeřovy nestvůry svými vlastními, k čemuž se dá využít *Invigorate*, který posílí vaše nestvůry a poslouží tak buď jako zabíjení nebo obrana proti kartám jako *Shock*. Výhodou je, že se dá hrát zadarmo, pokud soupeři přidáte čtyři životy, což při této strategii příliš nevadí. Další možnost nabízí *Ring of Gix*, který může posloužit k tapování zemí nebo nestvůr.

Stejně tak se neobejdete bez karet proti artefaktům, obzvlášť když jsou v současnosti populární artefakty na přidávání many jako *Thran Dynamo*. Zde má výhodu červená a zelená, protože *Pillage* i *Creeping Mold* fungují jak proti soupeřovým zemím tak proti artefaktům. V červené můžete sestavu ještě doladit kartami



Pulverize, *Shatter*, *Meltdown* či *Rack and Ruin*, v zelené je zase *Uktabi Orangutan*. V černé máte proti artefaktům k dispozici pouze *Powder Keg*.

Zbývá ještě přidat pár karet na zabití soupeře. Nejlépe se k tomu hodí *Masticore*, která zároveň zlikviduje soupeřovy nestvůry. Využít se dají ale i karty jako *Balduvian Hordes*, *Trashing Wumpus* či *Weatherseed Treefolk*. Některé balíky sází na rychlé nestvůry, vyložené v prvním kole, které dostanou soupeře pod tlak a ničení zemí pak má posloužit k dostatečnému zpomalení hry. Problém je v tom, že s odchodem **Tempestu** odešla i většina rychlých nestvůr za jednu manu jako *Jackal Pup*. V zelené se nabízí pouze *Wild Dogs*, který ale není pro tuto strategii úplně ideální. Nestvůry s echem – *Goblin Patrol* a *Pouncing Jaguar* – taky nejsou moc vhodné, protože ve druhém kole budete chtít zpravidla použít *Rishadan Port* a ne platit echo.

Dříve se hrávaly většinou dvoubarevné zeměničící balíky, nyní jsou ale populární spíše jednobarevné balíky. Proč? Mohou zato země z **Mercadian Masques**. V balíku budete chtít hrát tak 4 x *Rishadan Port* a 2–3 *Dust Bowl*. To představuje 7 bezbarvých zemí, které se dají ve dvoubarevném balíku hrát jen dost těžko, když ještě navíc ty nejlepší karty na ničení zemí stojí dvě barevné many.

Vedle tohoto článku naleznete tři jednobarevné balíky postavené kolem likvidování zemí; jsou to mírně upravené balíky, které vyhrály některé ze státních mistrovství USA.

Červený balík představuje klasickou landodestrukci s maximem ničení zemí. Proti nestvůrám je tu *Cave-In*, *Shock*, *Powder Keg*, *Hammer of Bogarden* a *Masticore*. Poslední dvě jmenované spolu s *Ghitu Encampentem* a *Avelanche Riderem* slouží i jako útočné karty. V sideboardu najdete další ničení artefaktů v podobě *Pulverize*, jež se dá hrát bez placení man za obětování dvou hor, což vám zajistí obranu proti kartám jako *Mishra's Helix*.

GREEN LD

2 Child of Gaea
2 Deranged Hermit
4 Llanowar Elves
2 Masticore
4 Priest of Titania
3 Rofellos, Llanowar Emissary
2 Yavimaya Elder
2 Invigorate
4 Creeping Mold
2 Crop Rotation
2 Desert Twister
1 Ring of Gix
2 Mishra's Helix
4 Plow Under
2 Dust Bowl
14 Forest
3 Gaea's Cradle
4 Rishadan Port
1 Treetop Village

SIDEBOARD
1 Dawnstrider
2 Defense Grid
1 Distorting Lens
2 Thran Lens
3 Uktabi Orangutan
1 Masticore
2 Thran Foundry
1 Tranquil Grove
2 Invigorate

CONTAMINATION SPIRIT

1 Masticore
4 Nether Spirit
3 Contamination
4 Dark Ritual
4 Duress
2 Engineered Plague
1 Eradicate
1 Persecute
2 Phyrexian Processor
4 Powder Keg
3 Stupor
3 Vampiric Tutor
4 Yawgmoth's Will
2 Dust Bowl
1 Phyrexian Tower
4 Rishadan Port
4 Spawning Pool
13 Swamp

SIDEBOARD
1 Cursed Totem
2 Engineered Plague
1 Meekstone
3 Perish
4 Phyrexian Negator
1 Phyrexian Processor
2 Rapid Decay
1 Ring of Gix

Thran Foundry je proti kombo balíkům a *Ring of Gix* slouží proti větším nestvůrám jako *Hunted Wumpus*, kterých by jste se jinak jen těžko zbavovali.

Zelený balík není už tak typickým příkladem zeměničícího balíku, ale plně ukazuje, v čem spočívá síla zelené. Pomocí elfů a *Gaea's Cradle* vyprodukuje dostatek many a můžete tak hrát jinak příliš drahé karty a mnohem lépe využijete *Rishadan Port* a *Dust Blow*. Stejně tak není problém zahrát dražší karty jako *Plow Under* a *Mishra's Helix*.

Na závěr jsem si nechal takovou lahůdku, černý balík, který sice nepatří přímo do kategorie zeměničících balíků, ale soupeř si zpravidla proti němu svých zemí moc neužije. Hlavní kombinaci balíku představuje *Contamination* a *Nether Spirit*. Hra může vypadat třeba takto: První kolo nic nehraji a na konci kola zahazuji *Nether Spirita*, ve druhém kole bažina – rituál – *Contamination* a pokud soupeř nehraje černou nebo artefakty, tak skončil. K nalezení potřebných karet slouží *Vampiric Tutor*, jako vítězná karta se používá *Phyrexian Processor*. Zbytek balíku představuje klasickou sestavu černého kontrolu – zahazování karet z ruky, zabíjení nestvůr a *Yawgmoth's Will* na recyklaci klíčových karet.

Ničení zemí jsme si rozebrali ze všech stran, nyní se podívejme jak se proti němu dá bránit. Asi nejúčinější karty naleznete v modré. K dispozici je *Trade Rotues*, enchantment který vám za jednu manu vrátí zemi do ruky, takže ji tak zachráníte před zničením. *Misdirection* se zase dá zahrát bez placení man za zahození modré karty a přesměruje kouzlo proti jejímu sesilateli a na ničení vlastních zemí bývá landodestrukce velmi náchylná. *Chill* zase spolehlivě zastaví červené ničení zemí. V ostatncích barvách nezbývá než hrát dostatek zemí a alternativní zdroje many, jako různé elfy a diamnty. A protože nejlepší obrana je útok, nezapomeňte si do balíku přidat *Rishadan Port* a *Dust Bowl*.

Malé velké bitvy

WARHAMMER®

Skavens

Rostislav „Sansom“ Řeha

Když jsme začínali s Warhammerem a já si vybíral svou armádu, okamžitě mi učarovali Skaveni – jacísi nindžové tohoto světa. S postupem času jsem některé iluze o nich ztratil, ale stále pro mě zůstavají tou nejoblíbenější armádou. Hrát za Skaveny není nic jednoduchého – vyžadují mnoho přemýšlení a strategie, než dosáhnete kýženého vítězství. Ale pokud to zvládnete, dokážete porazit kteroukoliv jinou rasu, ač třeba na první pohled silnější a výhodnější.

Stavba armády se liší podle toho, zda si budete hrát jen pro zábavu doma, prosti všech omezení, či zda chcete na nějakém turnaji porazit všechny případné soupeře (několikrát jsem to zažil a není to věru tak špatný pocit). Turnajová pravidla však mají své omezení, aby alespoň trochu vyvážila nerovnováhu v síle různých ras. Pokud hrajete jen doma, preferujte pestrost a zábavu, abyste si co nejlépe zahráli, na turnaji už musíte posuzovat užitečnost a vyváženost všech jednotek.

Dnešní rady tedy budou směřovat právě ke hře v rámci takových turnajových pravidel; když se těchto rad budete držet, žádnou ostudu si neuříznete (alespoň ne příliš velikou...).

Charakteři

Skaveni stejně jako každá jiná armáda musí mít samozřejmě generála. I přes relativně nízkou pořizovací cenu je tato investice u Skavenů ve srovnání s ostatními charaktery skoro nejméně výhodná. Generál je však důležitý – proto nelitujte bodů a zabezpečte ho před případným nebezpečím (dejte mu jeden až dva *special save*) a když už investujete, chtějte z toho také něco mít. Vhodnou zbraní pro generála je *Executioner's Axe*, která mu dá možnost zbavit vás i nejlépe chráněného protivníka.

Battle Standard Bearer je skoro zbytečný přepych – použitelný je pouze pokud máte nějaké zbytečné body na jeho kouzelný předmět (buď magickou standartu nebo nějaký *special save*). Se svou T3 a W1 je snadným cílem pro soupeře dychtícího získat vítězné body.

Chieftain (což je **Hero** Skavení armády) je použitelný pouze pro nějaké záškodnické akce – pokud chcete nějakým sebevražedným způsobem narušit soupeřovu rovnováhu, je **Chieftain** tím vhodným adeptem.

Ovšem nyní nastupuje „bonbónek" – **Clan Pestilens Plague Priest**. Za 73 bodů získáte bojovníka s T5, S4 a *frenzy*! Možnost vybavit ho ještě dvěma kouzelnými předměty (nezbytný *special save* + třeba *Flail of Skulls* nebo *Dragon Blade*) z něj dělá skutečné monstrum, kterému odolá málokterý soupeřův charakter. **Plague Priestů** můžete mít pouze maximálně tolik, kolik máte regimentů **Clan Pestilens Plague Monks**, takže si tomu armádu přizpůsobte (zas tak těžké to ale nebude, viďte?).

Základní údernou silou skavení armády (a to silou všeobecně nedoceňovanou) je ovšem magie – to si dobře zapamatujte a na kouzelnících nikdy nešetřete! **Skaven Warlocks** (**Seers** si dle turnajových pravidel moc neužijete, stejně jako **Vermin Lords**) vám kouzly jako *Plague*, *Cracks Call* (který milují zvláště **Treemans**) nebo výborný *Skitterleap* (který právě v kombinaci s **Plague Priestem** mile překvapí třeba například pečlivě schovaného soupeřova kouzelníka) často dokáží vyhrát celou hru sami, zbylým jednotkám už jen stačí rozprášit pobíhající zbytky soupeřových regimentů. Používejte vždy nejméně dva **Warlocky** (nejlépe **Warlock Masters**), jednoho s *Cloak of Mist and Shadows* pobíhajícího po battlefieldu a šířícího zmatek, a druhého chráněného největší jednotkou, který bude chránit váš týl (případně teleportovat různá „překvapení"). Jediný problém může nastat, pokud soupeř použije kouzelné střelné zbraně, to ale můžete očekávat jen u armád jako jsou **Dwarfs** nebo **High Elves** či **Wood Elves**.

Všem vašim charakterům (pokud to jen trochu půjde) dokupte po dvou pistolích – není nic hezčího než pohled na údiv soupeře, když na jeho *Charge!* odpovíte blahosklonně *Stand and shoot!* Cože?! Skaveni a střílet?!

Jednotky

Ze skaveních jednotek se nade všechny ostatní vyvyšují dvě (a obě ze stejného klanu) – jsou to **Clan Pestilens Plague Monks** a **Plague Censer Bearers**. Se svou T4 jsou lepší než sebelépe vybavení **Clanrat Warriors** a *frenzy* z nich dělá vynikající bojovníky.

Plague Monks většinou tvoří jádro armády. Za pouhých 7 bodů získáte bojovníka s T4 a 3 útoky! A to nejde o žádný reklamní trik... Do *light armor* se příliš investovat nevyplatí, radši přikupte další monky. Jedna jednotka **Plague Monks** může dokonce mít magickou standartu, vhodná je například *Banner of Might* (+1 na hit), která výhody vaši *frenzy* ještě znásobí.

Alternativou je jednotka **Plague Censer Bearers**, která bude postupovat stranou ve skirmish formaci. Jsou velmi výkonní třeba v likvidaci charakterů či jednotek s vysokým *armor save*. Nezapomínejte na pořádné rozestupy, než roztočíte **Plague Censers**! První kolo máte bonus +2 k S a *reroll* na hit, tak toho pořádně využijte.

Jednotky s *frenzy* si pěčlivě hlídejte a opatrně manévrujte – není nic příjemného být vylákán slaboučkou jednotkou přímo do útoku soupeřovy elitní jízdy.

Válečné stroje

Protože Skavenům chybí jak střelecké jednotky, tak rychlá jízda, je třeba tuto nevýhodu nahradit právě v této sekci. Jediná jednotka (ale zato pořádná), která stojí za povšimnutí, je **Skaven Doomwheel**. Nakupte jich co nejvíce – vložené body se vám několikanásobně vrátí v úderné síle. Soupeř nebude prvních několik kol dělat nic jiného, než se pokoušet zpacifikovat jezdící **Doomwheels**, nebo se alespoň dostat z jejich dosahu. To by vám mělo poskytnout dostatek času dojít až k němu s ostatními jednotkami a zaútočit. Pokud se **Doomwheelu** povede dostat se do přímého kontaktu se soupeřem, téměř vždy to znamená neskutečné ztráty v jeho řadách.

Kouzelné předměty

Vaši charakteři mají oproti jiným rasám jednu výhodu – mají k dispozici jeden předmět se *special save* navíc – *Warpstone Armor*. Nezapomínejte si své investice chránit; zvláště ti charakteři, se kterými počítáte do přímého boje, mají *special save* jako nezbytnou nutnost. Pak už jen rozdělit „klasické" zbraně – *Executioner's Axe*, *Flail of Skulls*, *Weeping Blade*, *Sword of Justice* nebo *Dragon Blade*, výběr dle vlastní libosti.

Pro jednoho kouzelníka kupte výborný *Cloak of Mist and Shadows*, případně *Potion of Knowledge* či *Book of Secrets* (na sesílání dražších kouzel). Pro případné záškodnické akce či eliminování některých klíčových nepřátelských charakterů je vhodný *Black Gem of Gnar* nebo *Heart of Woe*.

A jak na to?

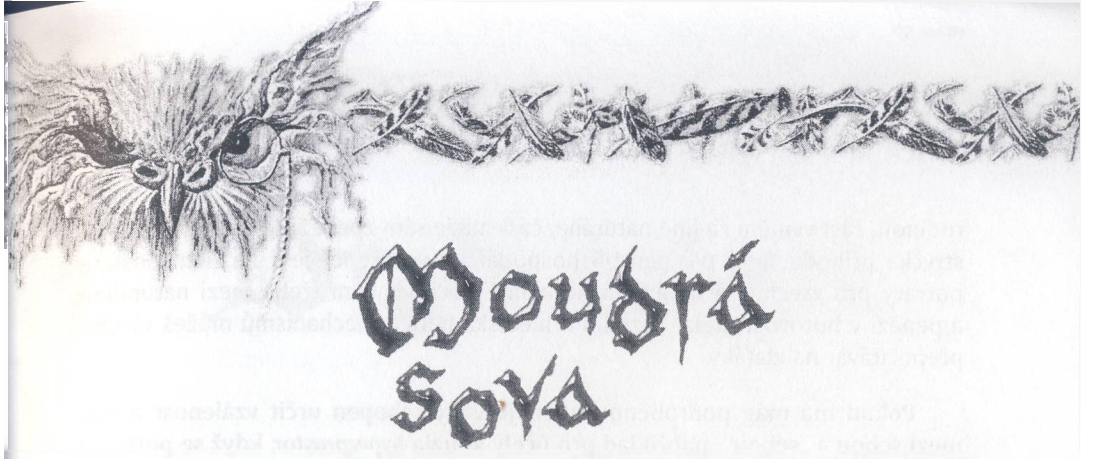
Jak tedy postavit turnajovou armádu? Nejprve se podrobně informujte o aktuálních pravidlech a omezeních – každý z organizátorů takových turnajů si může sám upravit podmínky, omezit některé příliš silné varianty či naopak povolit to, co se mu zdá omezené zbytečně. Tomu pak přizpůsobte svou strategii.

Hrubý základ je vždy stejný – 25% bodů do **Doomwheelů**, 50% do charakterů (jak na to jste se již dozvěděli výše). Za zbytek postavíte své regimenty – buď jednu velkou jednotku (samozřejmě **Plague Monks**), do jejíž čela postavíte skoro všechny charaktery, nebo jednu jednotku větší a druhou menší, záložní (do ní si schováte ty charaktery, o které byste neradi přišli). Pokud se hraje na více bodů, postavte si ještě další jednotku **Plague Censer Bearers**, která půjde bokem.

Důležité je rozestavení – základní jednotka musí jít tou nejschůdnější cestou přímo vpřed, po stranách jí **Doomwheely** a **Warlock** s *Cloak of Mist and Shadows* budou „čistit" cestu. Pak už to bude záležet jen na vás – magická fáze je velmi důležitá a dobře seslaný *Plague* zbaví soupeře klíčových střelců nebo jednotky, která vás bude nejvíce obtěžovat. Snažte se ovládnout tuto herní rovinu a co nejrychleji zpacifikovat soupeřova mága (uvědomte si, že v charakterech je uloženo nejvíce vítězných bodu). Zbytečně však neriskujte a nežeňte se do předem prohraných střetů, raději se stáhněte a zachraňte, co se dá.

A na závěr...

Nejdůležitější ale, a to jsem vždy preferoval, je se u hry bavit. Nehrajte pro vítězství, ale pro hru samotnou, pro zábavu, která z ní plyne. Na takové hráče pak i štěstěna shlíží milostivěji a vaše kostky se lépe a radostněji kutálí ke kýženým výsledkům. Držte se této rady a uvidíte, že ač třeba i nevyhrajete, přesto ze hry můžete mít více, než váš vítězící soupeř.



Mají zvířata a jiné nestvůry nebojující zbraní při souboji také postih –3 za to, že se brání beze zbraně?

Ne, tento postih mají jen nestvůry, které zbraň obvykle používají. U nestvůr, které mají pařáty a podobně jako svou přirozenou zbraň, se s postihem –3 nepočítá.

Má *dubl* vlastní magy?

Jak mám té otázce rozumět? *Dubl* nemůže kouzlit, tudíž z tohoto hlediska žádné vlastní magy nemá. Na druhou stranu, *dubl* je vysoce magická bytost, tudíž z tohoto hlediska magenergii obsahuje. Má jí tolik, kolik kouzelník spotřeboval na jeho vyvolání. Tuto magenergii může vidět například alchymista pomocí své zvláštní schopnosti.

Co mám dělat, když si elf hodí kostkou štěstí a padne mu změna přesvědčení na zákonné zlo, když žádný elf nemůže být zákonně zlý?

Tahle omezení se týkají přirozené povahy. Magie je nevyzpytatelná, a tak se ten elf může klidně stát zákonně zlým. Zrovna tak druid se může stát zákonně zlým. Ale nemůže se třeba takový zákonně zlý elf stát druidem. Chápej to tak, že pokud už někdo tím elfem, druidem, ... je a působením magie se mu změní přesvědčení, nedá se nic dělat. Pokud se ale elf hraničář na 5. úrovni stal zákonně zlým, nemůže se při postupu na 6. úroveň stát druidem.

Výnosy z daní v DrD Svět jsou rozděleny na výnosy ve zlatých mincích a výnosy v naturáliích. Píšete, že i platy svým úředníkům mohu jako panovník platit v naturáliích. To znamená i třeba žold mohu platit v naturáliích? Chybí mi v pravidlech bližší vymezení této problematiky. Např. co je nutno platit ve zlatě kromě výdajů na materiál při stavbě hradů?

Tato problematika opravdu není v DrD příliš rozvedena – po pravdě řečeno, ani na tom moc nesejde. Rozdíl mezi naturáliemi a zlatými je prakticky pouze v objemu a v tom, že naturálie nevydrží věčně. Pokud platíš někomu tak říkajíc „na obživu", lze předpokládat, že se spokojí s naturáliemi. Část toho sní sám se svou

rodinou, část vymění za jiné naturálie, část může sám zpeněžit a zlaťáky uložit pro strýčka příhodu. Je-li tvé panství hospodářsky vyvážené, je-li na něm dostatek potravy pro všechny a funguje-li normálně obchod, není třeba mezi naturáliemi a penězi v hotovosti dělat rozdíl a z hlediska heřích mechanismů můžeš všechno přepočítávat na zlaťáky.

Pokud má mág podrobenou oběť, je vždy schopen určit vzálenost a směr mezi sebou a „sebou", například pro účely kouzla *hyperprostor*, když se potřebuje rychle dostat ke své podrobené oběti, která je někde v jeskyni?

Ano, za předpokladu, že podrobená oběť („sám" mág) ví, kde se přesně nachází. Pokud ho někdo zajal, zavázal mu oči, pětkrát s ním otočil kolem dokola a odvedl do nějaké temné kobky, netuší vůbec nic.

Jaká je SM elfocvaka? Je neuvedena, protože je stvořen k boji proti elfům (částí mágové)?

Elfocvak sílu mysli uvedenou nemá z těch samých důvodů, jako ji nemají obří pavouci, hmyz, červi a jiné podobné potvory. Některé pokusy se vymkly svým tvůrcům z ruky a jejich produkty se začaly samovolně rozmnožovat. U elfocvaků je samovolné rozmnožování vzácné (ale nikoli vyloučené), ale stejně je to jen přerostlý neinteligentní hmyz.

Pokud jsem správně pochopil popis kouzla *zhasni* z PPE, tak je možno ho seslat i za 0 magů (na nulovou vzdálenost).

Minimální magenergie na seslání jakéhokoliv kouzla je aspoň 1 mag, není-li řečeno jinak (seslání lesního kouzla skrze hvozd a podobně). Výrazy jako „za každý sáh poloměru" musíš chápat jako „za každý začatý sáh poloměru".

Může kouzelník používat například *meč noci* tak, že z něj bude jen sesílat kouzla?

Kouzelník samozřejmě může meč držet a používat ho třeba k detekci nemrtvých. Nemůže s ním ale normálně bojovat ani se bránit.

Podle mých informací z **meče noci** žádná kouzla sesílat nelze, ale pokud by měl jiný široký meč s jiným útočným démonem, který by kouzlit uměl, mohl by kouzelník ta kouzla sesílat.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

Dračí doupě

Rady začínajícím hráčům

1. část

Irena „Černá vdova“ Horcová

Ne každý kroll je válečník

„Vidíte k vám pomalu přicházet muže. Je to vysoký statný kroll, uši mu trčí do vzduchu. Je oblečen prostě, ale přesto nevypadá otrhaně, spíše jako by o sebe dbal. A vůbec nevypadá tak divoce jako ten kroll, kterého jste potkali při minulém dobrodružství. Usmívá se a jeho bělostné zuby odrážejí slunce. V pravé ruce drží velké kladivo, patrně kovářské.“ začal PJ.

„Hele, kroll. To bude nějaký válečník.“ pronesl hráč elfího kouzelníka.

„No, mohl by to být válečník, ale taky ne. Ostatně nevypadá moc jako válečník, spíše vypadá trochu jako... jako kovář.“ PJ se usmál a klidným hlasem pokračoval.

„Blíží se k vám, patrně vám něco chce...“

Vzápětí byl hrubě přerušen hráčem onoho kouzelníka: „Ten válečník nás chce určitě zabít! To tedy ne!“

„Jak víš, že je to válečník?“ zeptal se ho udiveně Pán Jeskyně.

„Krollové jsou vždycky válečníci.“ odvětil pohotově mladík, „Oni ani nemůžou být někým jiným.“

„Dobrá, jak chceš.“ zachoval si chladnou hlavu PJ. „Co že jsi chtěl dělat?“

„Napřahuji ruce směrem k tomu krollímu válečníkovi a vyslovuji Artak Barak. Celkem 8 za 17 magů."

„Dobře. Z tvých očí vyšlehl modrý výboj a zasáhl kováře do hrudi; ten..." Hod kostkami. „... ten padl ohořelý na zem. A vidíte, že všichni vesničané se ke kováři sbíhají a první výhružné ruce ukazují směrem k vám..."

„Kovář?" podivil se hráč kouzelníka, „Ale přece kroll..."

Ano, i takovéto situace jsem byla svědkyní a musím přiznat, že onen hráč byl dosti překvapen, že je možné narazit na krolla, který není jenom krvežíznivý válečník, ale i na takového, který vám vcelku přátelsky nabídne pomoc ve své kovárně.

Tato a mnoho dalších podobných chyb způsobily, že jsem se rozhodla pustit se do série článků, zaměřující se (po seriálu Michala Řeháčka určeném hlavně PJ) právě na začínající hráče. Chtěla bych v ní upozorňovat na nejčastější chyby hráčů a poskytovat rady, jak se jich předem vyvarovat.

První a často základní chybou začínajících hráčů je to, že se až příliš řídí pravidly a hlavně dávno zažitými (a povětšinou mylnými) fakty.

Když jsem onomu hráči vysvětlovala, že občas je možné na světě narazit i na dobrého a ochotného krolla, hráč tomu stále odmítal věřit. Zvykl si prostě z předchozích her, že krollové bývají velmi tupí, silní a krvelační zabijáci, a nevzal dokonce ani v potaz to, že jeho postava se s krollem setkala teprve podruhé. Pokud by jeho postava byla jen barbarem s nízkou inteligencí, dalo by se snad jeho udivení chápat jako mylné mínění barbara. Avšak kouzelník a navíc elf? Nezamyslela by se snad spíše tato postava před tak ukvapeným rozhodnutím?

Ale vezměme to teď z jiného soudku, vraťme se k zažitým faktům.

Je obecně známo, že pro válečníka je nejdůležitější síla a odolnost, tedy většina začínajících hráčů volí pro postavu válečníka právě krolly, popřípadě barbary, kteří jsou pro válečníky plně vyhovující.

Ale co takoví lidé? Elfové, či dokonce hobiti? Ano, zcela jistě uznáte, že takový hobití válečník není příliš silný, ale... zase je velmi obratný a charismatický, o čemž se krollovi může jen zdát. A myslíte si, že by se kroll stal nějakým významným vojevůdcem? Těžko. Vojevůdce musí být charismatický a inteligentní, proto najdete vojevůdce spíše v řadách elfů a lidí, než mezi „tupými" krolly.

A co kupříkladu takový kouzelník. Jistěže, jako začínající hráči zvolíte nejčastěji elfa, protože je nejchytřejší a nejcharismatější (což si spousta hráčů plete s čistou krásou). Občas i člověka, protože je o něco odolnější než elf a také není úplný tupec.

Potkali jste však někdy krolla kouzelníka? Pokud pominu dobrodružství pod mým vedením nebo Ašneka ze Šavlozubé veverky, potom myslím, že ne. A je to snad proto, že by žádní neexistovali?

To probohy ne!

I krollové mají své čaroděje, ale obvykle to bývají různí šamani místních kmenů a obvykle jsou pro svou vysokou inteligenci (na krolly) považovány za přemoudré (min. 8) a nezřídka se stávají vůdci kmene.

Není důležité volit vždy ty ideální kombinace proto, abyste si „zahráli". Potom by se vaše družiny skládaly jen ze samých krollů válečníků, elfů kouzelníků a hobitů zlodějů. Kdo by potom chtěl hrát průměrné lidi, kterých je přitom takřka ve všech světech nejvíce?

Zkuste si zahrát slabou postavu a uvidíte, že si užijete přinejmenším stejně zábavy jako s postavou ideální. Krom toho budete působit „nezvykle" pro ostatní hráče, protože vaši začínající spoluhráči se málokdy setkají kupříkladu s elfem šermířem.

Slabých a silných postav se týká i druhá část tohoto článku. Zhruba před rokem jsem byla přítomna vytváření nových postav, které probíhalo nějak takto:

Zachrastěly kostky. „Tři jedničky, jedna dvojka a jedna trojka." zasupěl jeden z nespokojených hráčů. „To je mi houby postava. Víš co?" otočil se na Pána Jeskyně. „Já si hodím znovu. Můžu?" „Ale jo." odvětil klidně Pán Jeskyně. „Tahle postava zemřela v dětství, vytvoř si jinou."

„Bezva," řekl na to hráč, „takže to bude znovu barbar hraničář a abych nemusel přepisovat ten osobák, bude se jmenovat taky Vazzgor z Noor-di-sy."

„Jak chceš." odpověděl mu PJ a pokračoval v zapisování svých poznámek.

Vzhledem k tomu, že jsem se této hry neúčastnila, neměla jsem žádné právo do toho zasahovat, ale jakmile podobnou „fintu" použil i jeden z hráčů v mé družince, krutě jsem ho hnala.

„No a co, že máš slabou postavu. Žádné nové nahazování nebude! Neboj, zkus to s ní a uvidíš, že se pobavíš." Taková byla moje slova tenkrát a skutečně po dvou měsících hraní hráč plakal, když jeho postava náhle zesnula. Když jsem mu připomněla, že ji stejně původně nechtěl, zastyděl se a dnes si hýčká „tělesně postiženého" krollského bojovníka (má sílu 16).

Tento hráč si to nakonec uvědomil, ale je skutečně špatný přístup hráče, pokud se rozhodne, že tato postava se mu od počátku nelíbila a ani to s ní nezkusí, naproti tomu se jí co nejdřív zbaví. Potom nezbývá Pánu Jeskyně, aby dovolil hráči to, co chce (tedy nahodit si novou postavu) a aby ho nechal hrát s novou postavou. Buď hráč zmoudří časem a pozná, jakou předtím dělal chybu, anebo bude hrát jen dokonalé postavy (a pokud dobře, potom je všechno v pořádku).

Problém je samozřejmě s další vlastností postavy, s inteligencí. Zde se naráží zejména na fakt, kdy relativně inteligentní hráč má hrát méně inteligentní až takřka debilní postavu, zejména jedná-li se o toho krásného urostlého ušatce (a nemyslím osla, ale krolla). To je důvod, proč někteří hráči odmítají chovat se jako tupé „zvíře" a záleží jim pouze na tom, aby byli dokonalí.

„Vazzmugu, dostaň nás odsud. Máš tam nějaké harampádí, tak si poraď." zavolal kouzelník na krolla, který stál na propastí, do které spadli ostatní dobrodruzi.

„Aha. Takže já najdu lano, potom si ho dračí smyčkou uvážu kolem pasu, poté najdu lektvar Obří síly a vypiju ho. No a pak je konečně vytáhnu." Uvažoval hráč krolla.

„Promiň, ale jakou máš inteligenci?" ozval se PJ.

„Čtyři." oznámil hráč krolla.

„Aha. Takže si vymysli něco hodně prostoduššího, co budeš dělat, protože tohle je nad své mozkové síly." oznámil mu chladně PJ a čekal na jeho reakci.

„Prostoduššího???" podivil se hráč krolla.

Doufám, že vás hned napadlo několik možných variant, co mohl kroll udělat tak, aby to odpovídalo inteligenci jeho postavy. Dle mého názoru měl začít zuřivě přemýšlet a protože by nic nevykoumal, pokrčit bezradně rameny. Teprve potom by si kouzelník uvědomil, že kroll není skutečně schopen na nic přijít a že bude mít co dělat, aby vykonal to, co mu kouzelník řekne. A protože tento kroll je opravdu silně neinteligentní, bude si muset dávat pozor i na to, jaké příkazy mu dává. Věta „Vazzmugu, hoď nám lano." asi nebude zrovna to pravé. Kouzelníkovi by se nejspíš stalo to, že by mu na hlavu přistálo lano, jehož konec by nahoře nikdo nedržel (to krollovi neřekl). S méně inteligentními postavami naopak může být velká zábava pro všechny zúčastněné hráče i PJ (i když pro postavy asi moc ne).

Tento díl bych chtěla zakončit shrnutím, že není důležité mít superdokonalou postavu, takovou, která strčí do kapsy každého hrdinu a která bude skvělá ve všech ohledech, ale je podstatné mít takovou postavu, k jaké nám přilne naše srdce a jaká se nám bude dobře hrát. Dobrý hráč se pozná podle toho, že dokáže i v té nejhorší postavě najít něco, co způsobí, že se bude při hře královsky bavit. A o to přece jde, ne?

Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

I v příštím roce vám bude Zásilková služba Altaru vycházet vstříc jak výraznými slevami pro ty, kteří si nové produkty objednají či koupí přímo u Altaru, tak možností objednat si novinky ještě dříve, než vyjdou – opět s výraznou slevou. Tím si zajistíte, že žádaný produkt vám bude zaslán poštou ihned po vydání; odpadne shánění a ptaní se po prodejnách a budete mít jistotu, že se na vás dostane.

	Obvyklá cena	Cena ZS
Dračí doupě		
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5 (opravená reedice, jaro 2000)	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Svět v 1.5.	195,–	156,–
Dvanáct sošek Almiru	199,–	189,–
Danghanská kletba	189,–	149,–
Ardanský rituál	189,–	149,–
Taria	199,–	159,–
Taria – Záhvozdí	199,–	159,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Dech draka 96 celý ročník	174,–	162,–
Dech draka 3–6/96 jedno číslo (čísla 1–3 samotná nejsou)	29,–	29,–
Dech draka 97, 98 celý ročník	210,–	198,–
Dech draka 99, 2000 jedno číslo	39,–	35,–
Dech draka 99 celý ročník	234,–	210,–
Dech draka 2000 předplatné (celý ročník)	–	210,–

Fantázia (SF&F časopis, 6 čísel ročně, od čísla 10)		
jedno číslo (samostatné předplatné vč. poštovného)	–	45,–
jedno číslo (pro předplatitele Dechu draka)	–	35,–
Šavlozubá veverka (10,11,12) kus	20,–	20,–
P. Houser: Z dob Říše	89,–	71,–
Hexový papír A3 (příloha z PPP)	2,50	2,–
Osobní deník	2,50	2,–
Hradní hexový papír A2	–	5,–
Žetony armád (z PPE Svět)	–	10,–
Dungeon Editor (bitmapový editor mapek jeskyní, DOS)	250,–	250,–
Dračí doupě – pomocník PJ (počítačový program, DOS)	480,–	480,–

Ostatní hry

Talisman – základ (nové opravené vydání)	475,–	390,–
Talisman – Dobrodružství (rozšiřující modul, nové opravené vydání)	285,–	235,–
Příběhy Černé vdovy (scénáře k BattleTechu)	95,–	76,–
Bitva na polích Pelennoru (desková strategie)	79,–	63,–
Síla oceli (desková strategie)	43,–	38,–
Dej sem mozek! (karetní hra pro 3-8 hráčů)	99,–	99,–
Vládci choutek (nezávislé pokr. hry Dej sem mozek!) (vyjde v únoru 2000)	99,–	99,–
Zelekova dobrodružství – Zlodhův hrad (gamebook)	49,–	39,–
O Norikovi (gamebook)	129,–	105,–
Fish Fillets (logická počítačová hra, Windows 95)	599,–	590,–

Knihy

V. Kadlečková: Stavitelé věží (román na pomezí SF a F)	89,–	71,–
F. Novotný: Dlouhý den Valhaly (román na pomezí SF a F)	89,–	71,–
J. Oščádal: Bratři (SF)	69,–	55,–
O. Neff: Klon '95	49,–	39,–
O. Neff: Klon '96	89,–	71,–
Let na Měsíc (SF povídky)	47,–	37,–
J. W. Procházka: Hvězdní honáci	99,–	79,–
W. H. Keith: Roklina hromu (1. část Legie Šedé smrti)	95,–	76,–
W. H. Keith: Žoldnéřova hvězda (2. část trilogie)	120,–	99,–
W. H. Keith: Cena slávy (závěrečná část trilogie)	120,–	99,–
M. Sedzikowská: Dům vědmy z vršku	55,–	44,–
R. E. Howard: Šarlatová citadela	12,50	10,–
R. A. Ziemkiewicz: Poklady stolinů	44,–	35,–

P. S. Beagle: Poslední jednorožec	119,–	99,–
Drakobijci (sbírka fantasy povídek)	95,–	85,–

Doplňky

Kostka obyčejná (k4,6,8,10,12,20,%) kus	10,–	10,–
Kostka perleťová a průhledná (k4,6,8,10,12,20,%) kus	12,–	12,–
Kostka třpytivá (k4,6,8,10,12,20) kus	24,–	24,–
Placka Gamecon ('95,'96,'97,'98,'99) kus	–	15,–

Figurky k DrD

Figurka typ Standard nebarvené/barvená 50/82 45/74

(hobit – válečník, hraničář, alchymista, zloděj; kudůk – hraničář, alchymista, zloděj; trpaslík – válečník, bojovník, druid, zloděj, lupič, kouzelník, pyrofor; elf – šermíř, hraničář, hraničářka, druid, theurg, kouzelník, kouzelnice; člověk – bojovník, šermíř, válečník rytíř Labutě, hraničář, kouzelník, alchymista, čaroděj, lupič; barbar – hraničář, chodkyně; kroll – s kyjem, válečník; nestvůry – kostlivec 1, kostlivec bojovník 1-3 (jednotlivě), přízračný kostlivec, skřeti 1-3 (sada, pouze nebarevní), skřeti 4-6 (sada, pouze nebarevní), skřeti 7-9 (sada, pouze nebarevní), skřeti 10-12 (sada, pouze nebarevní), jízdní skřet (na lítém vlku, pouze nebarevný), vlkodlak 1 (vlčí podoba), vlkodlak 2 (proměňující se), hejno netopýrů (pouze nebarevné), poletucha)

Figurka typ Speciál 68/100 61/90

(člověk válečník Drakon, barbar válečník, barbarka válečnice Khan, elfka šermířka Oriana)

Figurka typ Ork 38/68 34/61

(ork 1-7 (jednotlivě), skřet-hejtman (pouze nebarevný), skřet-standarta (pouze nebarevný))

Figurka typ Pes 18/40 16/36

(pes válečný, hlídací, lovecký, kočka, huňáč modrý, hyena, vlk, vlk lítý, netopýr, krysa obří, krysa obyčejná (tři malé krysy v balíčku, pouze nebarevné), gobloch, moudrá sova, zmije rohatá, mamba černá, kobra, termit, moucha zlodějka, bazilišek, lemrouch)

Figurka typ Jednorožec (jednorožec)	68/96	61/87
Figurka typ Obr (kyklop-kostlivec, kentaur)	110/158	99/142
Figurka typ Drak velký	209/296	188/267

(drak zelený, rudý, modrý, žlutý, hnědý, černý; drak-strážce (s mečem), chiméra, gryf, orel královský)

Figurka typ Drak malý (drak duhový)	165/207	149/189
Figurka typ Drak zlatý (drak ohnivý)	500/650	450/585

Poštovné	–	35,–

Slevy

Plní členové Hexaedru mají navíc 10% slevu na veškeré uvedené produkty. Majitelé Čtenářského konta (se zůstatkem minimálně 200 Kč) mají 10% slevu na vše s výjimkou figurek, kostek a programů pro DOS. 10% sleva se počítá z ceny ZS.

Majitelé starších verzí pravidel DrD (tj. verze 1.3 a starší) mohou uplatnit 30% slevu při nákupu nejnovější verze téhož dílu pravidel. Při nákupu PPZ je třeba nárok na slevu doložit oběma rohovými certifikáty vlastnictví (z PH i PPJ), u PPP vystřihni nápis PRŮVODCE HROU z první, modré strany obálky. Tuto slevu již nelze kombinovat s 10% slevou za členství v Hexaedru nebo Čtenářské konto.

Cenu ZS a veškeré slevy poskytujeme při objednávkách přes Zásilkovou službu, Čtenářské konto a při přímém prodeji v Altaru (náměstí Jiřího z Lobkovic 14, Praha 3, návštěvní dny středa 12-18 hod.) a redakci Dechu draka (Gorkého 7, Ostrava 1, návštěvní dny tytéž). Veškeré zboží lze koupit i v prodejně Dračí doupě (Jeruzalémská 1, Praha 1, u Jindřišské věže), lze zde uplatnit i slevu pro plné členy Hexaedru (nezapomeň si s sebou vzít certifikát o členství) a 30% slevu za kupony, ovšem z ceny obvyklé.

Chceš využít těchto slev? Pak neváhej, běž na poštu, požádej o složenku typu C a potřebnou částku (nezapomeň, prosím, na poštovné 35 Kč – pokud si objednáváš jen předplatné Dechu draka na rok 2000 nebo předplatné Fantázie, je poštovné již zahrnuto v ceně) pošli na adresu **Jiřina Vorlová, poste restante, Pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1**. Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli nám ji na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

Klub Hexaedr

Chceš být informován o nových produktech Altaru? Chceš mít přehled o všem, co se děje, a včas se dovědět o možnosti předplatit si nějakou novinku s prakticky 30% slevou? Hledáš kontakty na hráče z okolí svého bydliště? Rád bys znal termíny různých akcí, turnajů a her v přírodě? Staň se plným členem klubu Hexaedr, který tě o tom všem bude prostřednictvím svého zpravodaje Zlatý drak informovat. Plné členství pro rok 2000 činí 160 Kč. Platby se provádějí složenkou typu A nebo A-V na účet 16836-101/0100, peněžní ústav je KB Praha 1, Název účtu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, Praha 3. Jako variabilní symbol uváděj své rodné číslo. V případě, že složenky A-V nebudou k dispozici, lze zaplatit složenkou typu C na poste restante (viz Zásilková služba) a do zprávy pro příjemce uvést „plné členství Hexaedr 2000".

Oprava katalogu

V katalogu Altaru pro rok 2000 je uvedena nabídka mramorovaných kostek. Z technických důvodů budou tyto kostky k dispozici až na jaře.

OTROKYNĚ

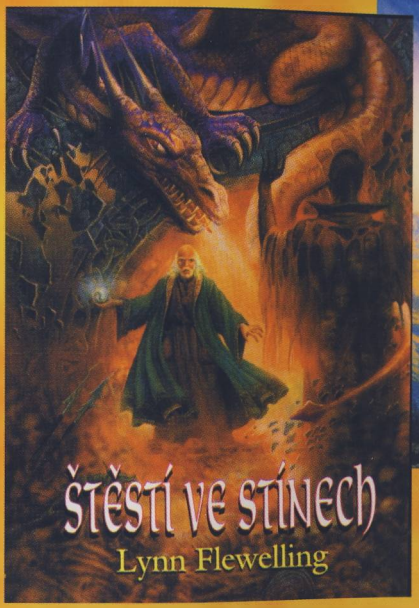
Darranští obchodníci s otroky přepadli Riallin klan v čase jejího dětství, povraždili všechny muže a ženy s dětmi uvrhli do otroctví. Po léta žila Rialla v zajetí, sloužila svému pánu a čekala na příležitost k útěku. Když se jí naskytla, nepropásla ji. Po zdařilém útěku z otroctví se z Rially stala cvičitelka koní v Sianimu – malém státečku proslulém svými žoldnéři.

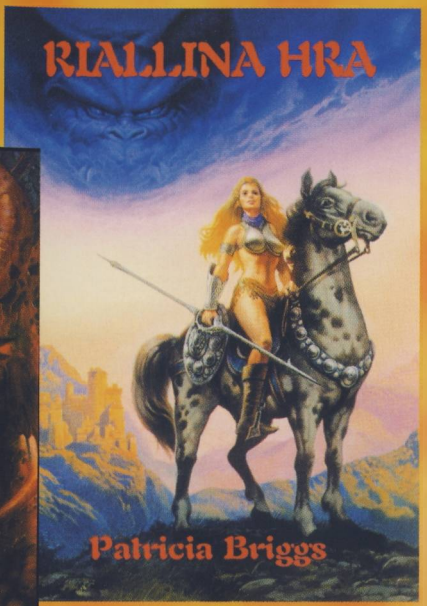
ŠPIONKA

Nyní se má mezi své věznitele vrátit! V zájmu ukončení dlouholetých válek hodlá darranský lord otroctví zrušit. Tento záměr se však kříží se zájmy některých darranských šlechticů. Hrozba úkladné vraždy lorda Karstena se tak stává reálnou. Rialla je vybrána Pánem špionů Sianimu, aby plánované vraždě zabránila.

Rázem je vtažena do světa smrtící magie, dávných bohů a neuvěřitelných netvorů. V tomto světě se musí opět stát otrokyní.

V tomto světě může otrokyní zůstat navždy...





Bude válka. Vše nasvědčuje tomu, že po dlouhé době míru Plenimar připravuje mohutné válečné tažení proti svým sousedům – Skale a Myceně. Kdysi spojenci sjednocení pod vládou hierofantů, nyní nepřátelé znesváření bojem o půdu a moc.

Plenimarští touží po vítězství ve válce tak silně, že jsou ochotni spolčit se s mocnostmi, vyvolanými tou nejtemnější magií! Jenže stane se něco, s čím ve svých plánech nepočítali...

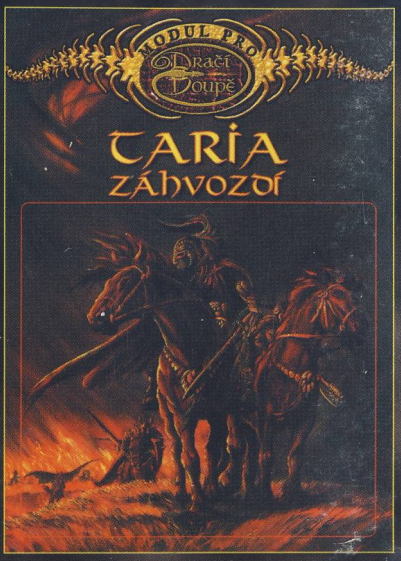
Když je Alek z Kerry uvězněn za zločin, který nespáchal, očekává jistou smrt. To však netuší, že od tohoto okamžiku bude ve svém životě hledět smrti do očí ještě mnohokrát... Také ovšem netuší, že jeho spoluvězněm bude Seregil z Rhíminee, muž tajemného původu i minulosti, muž mnoha tváří – tulák, špeh, bard, zloděj i šlechtic.

Alek se stává Seregilovým učedníkem. Brzy cestuje po krajích, o nichž ani nevěděl, že existují, vstříc válce, o jejíž hrozbě neměl ani tušení. Netrvá dlouho a se Seregilem se zapletou do zlověstného spiknutí, které sahá hlouběji, než si dovedou představit, a které je, pokud selžou, může stát mnohem víc než jen jejich životy. Ale osud je stejně nepředvídatelný jako Alekův nový učitel, a tentokrát by je mohlo potkat...

Vydává nakladatelství FANTOM Print.

Dárek na poslední chvíli

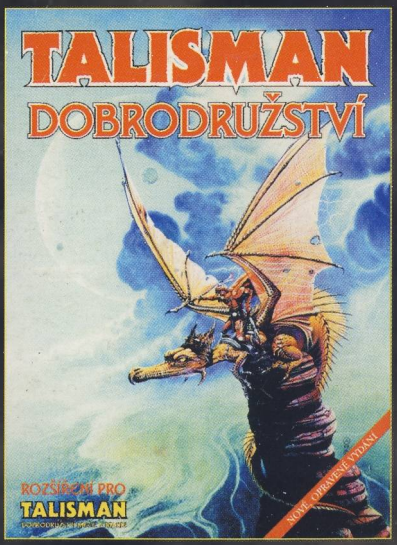
vyberte si z nabídky ALTARU!



Taria - Záhvozdí

Tento modul vás zavede do Záhvozdí - severní části Tarijského knížectví, kde na troskách šamanských kultů vyrostla hrdá města a obchodní přístavy, a kde v rozsáhlých lesích druidové spřádají pomstu na knížeti za krvavé potlačení svého povstání.
Najdete zde podrobně zpracovanou místní historii, politiku a náboženství, popis města Drogadu a sedm připravených dobrodružství pro postavy nižších úrovní, které je provedou novým světem.
První modul k již dříve vydanému světu Taria ocení především vlastníci tohoto světa, ale vhod přijde kterémukoliv Pánovi jeskyně.

Vychází na vánoce 1999.



Talisman - dobrodružství

Nové, opravené vydání této rozšiřující sady pro hru Talisman - Dobrodružství meče a magie vám přinese nejen nové kartičky setkání, předmětů a kouzel, ale také šest alternativních zakončení, které vnesou do vaší hry zcela novou dimenzi.
Nyní už si žádný hráč, který dosáhne pole Koruny moci, nebude moci být jist tím, co zde nalezne: jestli ho přivítá Pán démonů či Král draků, jestli zde objeví některý z tajemných artefaktů, nebo zda bude pohlcen Strašným černým prázdnem!

Vychází na vánoce 1999 .

Oba tituly i další produkty nakladatelství Altar naleznete v naší nabídce na str. 61-64.